Belgien bfr 220,- Dänemark dkr 39,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,- Italien Lit 11.800
Luxemburg Lfr 220,- Niederlande hfl 12,50,- Österreich öS 80,- Schweiz sfr 9,90 Spanien ptas 870,-
ISSN 0947-7810 COMPUTEC VERLAG 5/97

Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin

PC Games CD-ROM & Mag

DM 9,90 mit CD-ROM

Die Nr. 1

X-Wing vs Tie Fighter

Premiere: Lucas Arts' neue 3D-Engine



32 SEITEN

Bonusheft mit Anleitungen zu allen Spiele-Demos!

MIT CD-ROM

Sollten Sie hier keine CD vor

Ihr AOL Zugang

Registrierungsnummer: – –

Registrierungspasswort: –

Defekte CDs schicken Sie an:

Computec Verlag
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

HIGHLIGHTS AUF DER CD-ROM

EXKLUSIV

KICK OFF 97

Der FIFA-Herausforderer von Maxis – spielbare Demo

P. O. D.

Spielbare Demoversion für Pentium oder MMX

TOMB RAIDER

Neue Demo: die zweite Hälfte des ersten Levels



486 • MAUS • CD-ROM • SOUNDKARTE

Im Überblick: alle Echtzeit-Strategiespiele der nächsten Monate.
Comanche 3 und Command & Conquer Gold im Test!





MULTI COVER® ges. geschützt: Herstellung U.E. Sebald Verpackungen GmbH, Nürnberg

WHAT'S UP?

Daß der Mensch sich bis zum heutigen Tag seinen instinktiven Jagd- und Sammeltrieb bewahrt hat, äußert sich insbesondere bei den Käufern von PC-Spielemagazinen mit beigepackter Cover-CD-ROM: immer auf der Jagd nach möglichst aktuellen und spielbaren Demo-Versionen und höchst gewissenhaft, was die Archivierung der wertvollen Silberscheiben anbelangt. Manche mögen sich mit lapprigen CD-Hüllen in Butterbrotpapier-Qualität als Aufbewahrungsart begnügen, andere kaufen sich statt dessen einen Satz „Jewel Cases" (gibt's für ein paar Mark in jedem Elektro-Fachmarkt), trennen den stabilen Inlay-Karton aus dem Heft und bauen sich mit der Zeit eine schmucke Sammlung auf. Weil wir wissen, daß die „award-winning" PC Games-Cover-CD-ROMs von vielen Lesern gesammelt werden, haben wir uns mal wieder etwas ganz Besonderes für Sie einfallen lassen: ab dieser Ausgabe liefern wir ein 32-seitiges Booklet mit, wie Sie es von Audio-CDs gewohnt sind. Inhalt: ausführliche Beschreibungen, Tastatur-Belegungen und Anleitungen zu sämtlichen Demos auf der CD-ROM - alle Informationen auf einen Blick und jederzeit griffbereit. Und natürlich exklusiv bei PC Games...

Eine Premiere ganz anderer Art finden Sie im hinteren Teil des Heftes: in einer Art „Marktübersicht" werfen wir einen Blick in die Zukunft der Echtzeit-Strategiespiele. Statt einem Rückblick zum Thema „Spiele-Fossilien im Spiegel der Zeit - heute: 1980-1982" lesen Sie bei uns, was in den nächsten Monaten an leckeren Neuheiten auf den Markt kommt. Bei entsprechender Resonanz könnten wir uns solche Specials auch für 3D-Actionspiele, Adventures oder Flugsimulationen vorstellen - schreiben Sie uns, was Sie davon halten. Ihre Meinung interessiert uns natürlich auch zur schönen neuen 3D-Welt - erstmals hat es ein 3DFX-Spiel (Formel 1 von Psygnosis) geschafft, das Prädikat „Spiel des Monats" abzuräumen. Steht bei Ihnen der 3D-Grafik-Turbolader ganz oben auf der Einkaufsliste? Warten Sie erst mal ab? Oder teilen Sie eher die Auffassung, daß der 3DFX-Hype in erster Linie dazu dient, schlechte Spiele besser aussehen zu lassen? Auch in diesem Punkt sind Ihre Ansichten und Anregungen als Konsument und PC Games-Leser gefragt - bei den Hard- und Software-Herstellern genauso wie bei der Redaktion, die Ihnen jetzt viel Vergnügen mit der aktuellen Ausgabe wünscht.

Ihr PC Games-Team



INHALT

RUBRIKEN

PREVIEWS

SPECIAL

PERISCOPE

REVIEWS

X-WING VS. TIE FIGHTER

Goldene Zeiten für Jedi-Ritter: Star Wars ist wieder in den Kinos, Star Wars kehrt auch auf den heimischen PC zurück. Mit X-Wing vs. TIE Fighter geht endlich der Traum vom Netzwerk-Kampf gegen das böse Imperium in Erfüllung. Die neue Grafik-Engine und der wieder einmal bombastische Soundtrack gehören ebenso dazu wie eine Unmenge neuer Einsätze und Schlachten. Wie eindrucksvoll X-Wing vs. TIE Fighter zu werden verspricht, erfahren Sie in unserem Preview ab Seite 26.

26

TIPS & TRICKS

CD-ROM

Das ist der Inhalt der „normalen" CD-ROM. Die CD-ROM der PC Games Plus für DM 19,80 enthält die Vollversion von Mag!. Demos, die aus Platzgründen nicht mehr auf diese CD-ROM gepaßt haben, sind mit einem Sternchen gekennzeichnet. Die Anleitung finden Sie im CD-ROM-Teil auf Seite 158.

Demos

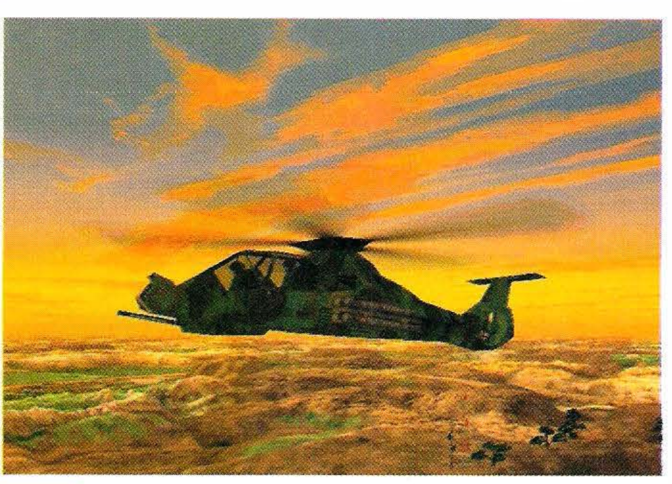
Air Warrior 2* ■ Beavis and Butt-head in Little Thingies* ■ Die Enviro Kids greifen ein ■ Ecstatica 2 ■ Flight Unlimited für Windows 95* ■ FPS: Football Pro 97* ■ Kick Off 97* ■ Last Vikings 2: Norse by Norsewest* ■ POD* ■ Project Paradise - neue Demo* ■ Rebel Moon Rising* ■ Scarab* ■ SimGolf* ■ SimPark* ■ Sonic & Knuckles* ■ Splitterwelten ■ Swing ■ Tomb Raider: City of Vilcabama Part 2 ■ Virtual Pool für Windows 95

Updates

A-10 Cuba! V1.2 (euro)* ■ ATF: Nato Fighters V1.03F (deu)* ■ Blood & Magic V1.01 (deu)* ■ Tomb Raider Mystique Patch V1.0 (eng)* ■ Toshinden Mystique Patch V1.0 (eng)* ■ Scorched Planet Vérité Patch (deu)* ■ U.S. Navy Fighters 97 V1.1 (deu)* ■ Hind V1.2 (eng)* ■ Phantasmagoria 2 DOS-Patch (eng)* ■ Privateer 2 V17.0E (deu)* ■ Tomb Raider 3DFX Patch - neue Version (eng)* ■ Tomb Raider Rendition Patch (eng)* ■ Mad TV 2 V1.40 (deu)* ■ Der Planer 2 V1.40 (8 MB, deu)* ■ Der Planer 2 V1.40 (16 MB, deu)* ■ Schleichfahrt V1.120 (deu)* ■ Die Siedler 2 V1.51 (deu)* ■ Die Siedler 2 Mission-CD V1.51 (deu)* ■ Diablo V1.02 (eng)* ■ Super EF 2000 (deu)

Specials

AOL-Software V3.0i* ■ PC Games Reportage: Activision* ■ Kleinanzeigen* ■ Tips und Tricks* ■ Leser-Software*



116 COMANCHE 3

NovaLogics Kampfhubschrauber hebt zum dritten Mal ab und schwebt diesmal an die Spitze. Detaillierte Grafiken und ein realistischeres Flugmodell stellen Einsteiger und Profis gleichermaßen zufrieden, die Einsätze sind spannender als je zuvor. Ob der fliegende Indianer auch für Sie in Frage kommt, lesen Sie in unserem Test ab Seite 116.



60 FORMEL 1

Superbe Grafik, handliche Steuerung und ein hoher Spaßfaktor zeichnen unser Spiel des Monats aus. Zwar ist Formel 1 von Psygnosis nicht so komplex wie MicroProses Grand Prix 2, aber gerade deswegen wesentlich einsteigerfreundlicher. Dieser Titel dürfte den Umsatz von Beschleunigerkarten mit 3DFX-Chip schwunghaft ankurbeln.



158 ECHTZEIT-STRATEGIE

Was sind die aktuellen Trends in Sachen Echtzeit-Strategie? Wir haben uns die Mühe gemacht, die heißesten Kandidaten zum Thronfolger des Hits Command & Conquer zu vergleichen, die in diesem Jahr auf den Markt kommen werden. Mit dabei sind Dark Reign, Dark Colony, Conquest Earth, Outpost 2, Siege, zu finden ab Seite 158.

Action-Sportspiele Jump & Runs



Oliver Menne schreibt über Limitierungen bei Sportspielen

Seit geraumer Zeit macht sich bei Sportspielen eine faszinierende und gleichzeitig erschreckende Entwicklung bemerkbar: das Genre unterliegt immer größeren **Limitierungen**. Zwar bekommen die Spiele immer mehr Optionen, und sowohl am Inhalt als auch an der Präsentation wird ständig weiter gefeilt, dennoch wird das Genre **von Herstellerseite** stark eingeschränkt.
Verfolgt man die Neuerscheinungen der letzten Monate, so stellt man unweigerlich fest, daß sich die meisten Entwickler auf Sportarten wie Fußball, Basketball und Eishockey konzentrieren. Warum sich das Genre in diese Richtung entwickelt, scheint weiterhin unklar, denn interessante Themen gibt es wohl genug. Nehmen wir einmal **Tennis** als kurzes Beispiel: noch vor wenigen Jahren wurde diese Sportart von vielen Teams sehr erfolgreich aufgegriffen, und auf dem Commodore 64 und dem Amiga erlangten fast alle Produkte Kultstatus. Auf dem PC erinnert eine diesbezügliche Recherche an die berühmte Suche nach der Nadel im Heuhaufen - bis auf Great Courts und World Championship Tennis gibt es nur wenig **kommerziell produzierte Software**. Es gibt jedoch Hoffnung, denn die deutsche Spieleschmiede Blue Byte ließ im März verlauten, daß man Ende des Jahres eine Tennis-Simulation auf den Markt bringen werde. Wenn dieser Titel ein Erfolg wird, könnten vielleicht auch andere Unternehmen auf den momentanen Mißstand aufmerksam werden und neben Fußball, Basketball und Eishockey auch andere Sportarten berücksichtigen. Wie wäre es beispielsweise mit einem **Box-Spiel** oder einer anständigen Umsetzung der **olympischen Spiele?**

Re-Loaded

Ballerspiel der Superlative

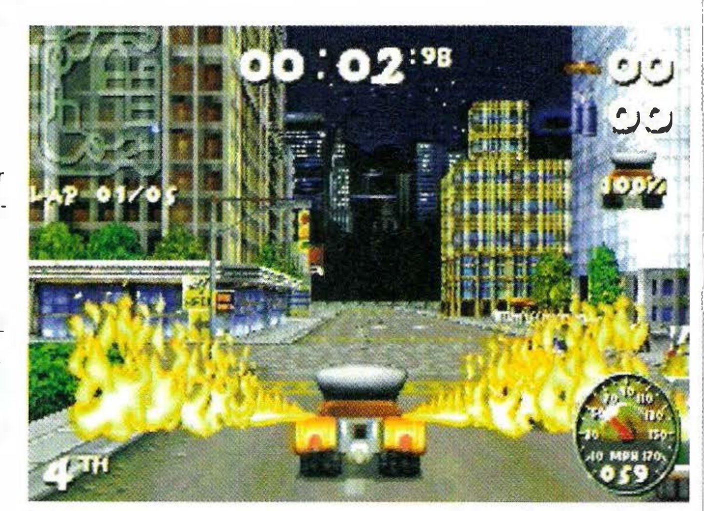
Bei Re-Loaded können Sie so ziemlich alles Abballern, was Ihnen in die Quere kommt.

Noch im Frühjahr plant Gremlin Interactive die Veröffentlichung von Re-Loaded, ein **effekt-geladenes Actionspiel** aus einer leicht isometrischen Perspektive. Obwohl natürlich der rege Gebrauch diverser Waffensysteme auf der Prioritätsskala ganz oben steht, wurde an ein paar nette Puzzles und Rätsel gedacht, um dem Spieler zumindest ab und zu eine Verschnaufpause zu gönnen.

Wreckin Crew

Rennspiel mit viel Action

Telstar entwickelt zur Zeit ein Rennspiel, bei dem die **Action-Komponente** nicht zu kurz kommen soll. Bei Wreckin Crew können Sie mit verschiedenen Vehikeln (u. a. ein 1957 Chevrolet und ein Ford Pickup) über die Straßen von vier verschiedenen Welten brettern, „ohne sich dabei um Spoiler- und Getriebeeinstellungen kümmern zu müssen". Während eines Rennens können Sie Ihr Fahrzeug mit unterschiedlichen Gimmicks ausstatten, um der Konkurrenz eine Nasenlänge voraus zu sein - vor allem im **Netzwerk-Modus** (bis zu 16 Spieler können gleichzeitig teilnehmen) führt das natürlich zu heftigen Kontroversen. Erscheinen soll Wreckin Crew noch im April.



Mit dem Flammenwerfer können Sie Ihre Gegner links und rechts auf`s Korn nehmen - eine sehr nützliche Extremwaffe.

Formula Karts

Sega PC und Manic Media kooperieren

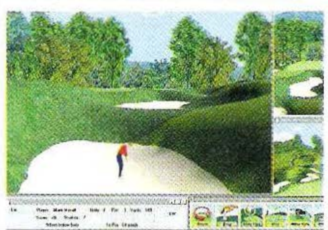
Sega PC unterzeichnete mit Manic Media ein Lizenzierungs-Abkommen bezüglich Formula Karts. Das im August erscheinende Rennspiel soll vor allem im grafischen Bereich neue Maßstäbe setzen: **Motion Capturing** bei den Fahreranimationen und fein texturierte Straßenbeläge könnten das Spiel an die Spitze des Genres setzen. Die verschiedenen Meisterschaften lassen sich entweder solo bestreiten oder mit acht Spielern im Netzwerk; über Modem bzw. Nullmodem können immerhin zwei Kontrahenten gegeneinander antreten.

FPS: Golf

Neue Serie

Die Reihe Front Page Sports wird demnächst um einen Bereich erweitert. Front Page Sports: Golf wird von Vance Cook produziert, der bereits für **Access Links 386** entwickelte. Die photorealistischen Grafiken sollen in einer angenehmen Geschwindigkeit aufgebaut werden und über ein **dynamisches Panorama** verfügen. Das Hauptaugenmerk wurde allerdings auf das Interface gelegt, das sich von dem anderer Golfspiele unterscheiden soll. Cook ist überzeugt: „Golf wird sich realistischer spielen als jeder andere Golf-Titel, den es gibt." Wie sich die in der Basisversion enthaltenen Kurse „The Prince" und „Pete Dye Golf Club" spielen, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe.





Die Grafik-Engine soll sich durch hohe Aufbau-Geschwindigkeit und realistische Animationen der Spieler auszeichnen.

Adventure & Rollenspiel & interaktiver Film



Thomas Borovskis fordert Charaktere mit Charakter

Halten Sie mich jetzt nicht für verrückt, aber haben Sie schon einmal versucht, **einen Elfen** und **einen Zwerg** über Nacht **in eine Zelle** zu sperren? Mal ganz abgesehen davon, daß es schwierig sein dürfte, zwei lebende Exemplare dieser Gattungen aufzutreiben - was würde passieren? Der eifrige **Leser von Fantasy-Literatur** weiß natürlich Bescheid: Am nächsten Morgen hätte einer von beiden doppeltes Marschgepäck, während der andere mit einer Axt im Kopf bzw. einigen Pfeilen im Rücken am Boden läge. Falls Sie Ihr Wissen über Elfen und Orks, Zwerge und Halblinge nur aus Computer-RPGs haben, würde es mich nicht wundern, wenn Ihnen **diese alte Feindschaft** gar nicht bekannt ist. Oder nehmen wir ein anderes Beispiel: Führen Sie einen Zwerg - am besten an einer Hundeleine - an Ihrer Bank- oder Sparkassenfiliale vorbei. Was würde in diesem Fall passieren? Ganz klar - der Zwerg bekommt Schweißausbrüche und wird Ihnen von einem starken Kribbeln in der Magengegend berichten. Auch hierfür findet man eine Erklärung in der Fachliteratur: Zwerge sind überaus **gierige Geschöpfe**, die ihren **angeborenen Spürsinn für Goldschätze und Reichtümer** unter Kontrolle kriegen. Wenn wir nun einen Blick auf populäre Rollenspiele am PC werfen, sehen wir **eine ganz andere Realität**. Zwerge und Elfen leben in einer friedlichen Symbiose innerhalb Ihrer Party, keiner beklaut den anderen, und hin und wieder **werden sogar Pausenbrote geteilt**. Warum hat Tolkien solchen Charaktereigenschaften ganze Buchkapitel gewidmet, wenn die Softwarehersteller diese einfach unter den Tisch kehren? Deshalb meine Anregung an die Programmentwickler dieser Welt: Arbeitet solche Zusammenhänge in Euren Spielen endlich **etwas deutlicher** heraus. Das RPG-Genre könnte wirklich ein paar neue Anstöße vertragen.

Leisure Suit Larry 7

Ach du dickes Ei!

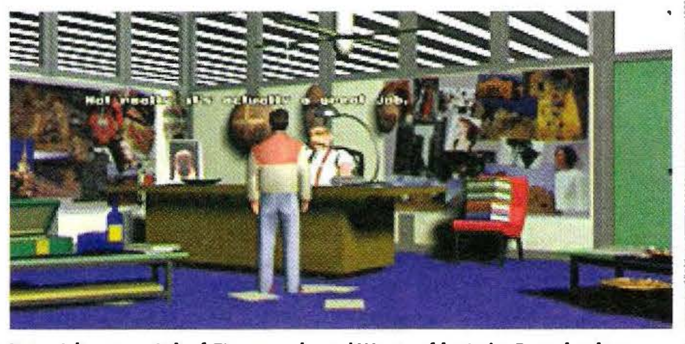
Daß Al Lowe einen **enormen Hang zum Frivol-Schlüpfrigen** hat, dürfte wohl jedem Fan seines Alter Ego („Larry Laffer") bekannt sein. Deshalb war die Verwunderung nicht allzu groß, als uns die Firma Sierra auf einige **versteckte „Bonbons"** in ihrem neuen Verkaufsschlager, **Larry 7: Yacht nach Liebe**, hinwies. Da wir uns der **Gratwanderung zwischen Informationspflicht und Jugendschutz** bewußt sind, haben wir einen absolut harmlosen Screenshot zur Illustration dieser sogenannten „Ostereier" gewählt. In den Genuß der gänzlich unverhüllten Tatsachen kommt der Spieler nicht etwa durch die Eingabe eines Cheat-Codes, sondern durch Lösen einiger **besonders kniffliger Rätsel**. Insgesamt kann der Spieler **sieben Ostereier** finden. So gerne wir die einzelnen Lösungshinweise hier abdrucken würden - wir dürfen es im Anbetracht des jugendlichen Alters einiger Leser leider nicht. Falls sich der eine oder andere Volljährige damit nicht zufriedengeben will: wir haben ein DIN A4-Blatt hier, das wir Interessierten gegen einen Altersnachweis faxen könnten. Rein theoretisch, versteht sich...

Wenn der Spieler ein paar Kniffe kennt, bekommt Larry, was er will.

Ark of Time

Die gute, alte Zeit

Ein **Adventure im alten Stil** verspricht Interplay mit Ark of Time. Trotz der modernen 3D-Aufmachung soll der Spieler durchgehend vor logische Rätsel gestellt werden, die in ihrem Aufbau an **die Klassiker der Firma LucasArts** (Indiana Jones etc.) erinnern. In der Rolle des Reporters Richard Kendall begibt sich der Spieler auf eine gefahrvolle **Reise rund um die Welt**. Auf der Suche nach einem verschollenen Professor besucht er dabei eine Unzahl mystischer Orte, wie etwa Stonehenge oder den verschollenen Kontinent Atlantis. Während die englischsprachige Version in den USA **bereits erhältlich** ist, müssen sich deutsche Spieler noch einige Wochen gedulden.



Beim Adventure Ark of Time wurde viel Wert auf logische Rätsel gelegt.

Police Quest SWAT 2

Reality-TV am Computer

Das wohl **ungewöhnlichste Spiel** von Sierra bekommt einen Nachfolger. Police Quest SWAT, das wegen seiner **extremen Realitätsnähe** vor über einem Jahr für Aufregung sorgte, war eine Art Adventure, in dem der Spieler ein komplettes





Das Action-Adventure SWAT 2 demonstriert den Polizeialltag.

Ausbildungsprogramm einer **amerikanischen Polizei-Spezialeinheit** absolvierte. Besonders pikant: Nachdem man im Umgang mit allen möglichen Handfeuerwaffen gedrillt wurde, konnte man in der Rolle eines **Scharfschützen** auch auf Menschen schießen. Zum zweiten Teil von SWAT ist bisher nur ein selbstlaufender Trailer im Internet verfügbar. Sierra kündigte aber bereits jetzt an, daß das gesamte Spielgeschehen **bedeutend actionlastiger** werden wird. Die 25 Missionen sollen „nicht enden, bis auch der letzte Mann **festgenommen oder getötet** wurde" (O-Ton Sierra WWW-Seite).



Simulationen & Rennspiele & Flugsimulationen



Harald Wagner im oktophonem Taumel

Kaum ein Rechner verläßt den Computerdiscount ohne 3D-Grafikkarte, auch die meisten Soundkarten ziert bereits ein **phantasievolles 3D-Stereosound-Logo**. Selbst Soundkarten für weit unter hundert Märker versprechen ein **orchestrales Klangerlebnis** und vor allem eine **genaue Ortung umherfliegender UFOs** – und dies natürlich, ohne auf spezielle Spieleversionen und hochoptimierte 32-Bit-Treiber angewiesen zu sein. Mit der Funktionsweise des menschlichen Gehörs scheint sich aber noch keiner der Hardware-Spezialisten auseinandergesetzt zu haben, schließlich **reicht es auch für den eindimensionalen Hörgenuß nicht aus, die Lautstärke der Links-Rechts-Kanäle zu ändern**. Da wollen die Laufzeiten und Lautstärken für unterschiedliche Frequenzbereiche berechnet, Reflexionen an Objekten unterschiedlichster Materialien beachtet und Filter für die jeweiligen Räumlichkeiten erstellt werden. Bislang beherrschen bestenfalls **Profi-Soundkarten** diese Fähigkeiten - und dies lediglich für den **eindimensionalen Stereo-Sound**. Solange die sogenannten 3D-Soundkarten ihren angeblich zweidimensionalen Sound lediglich durch die Verbreiterung der Stereobasis und das Hinzufügen von dubiosem Rauschen erzeugen, ist der Begriff „3D-Sound" nichts weiter als Betrug am Kunden. Der bezahlt zwar meist nur wenig für diese Soundkarten, dennoch dürfte so manches Gesicht lang werden. Die **Kunstkopf-Stereophonie der 70er Jahre war der einzige vielversprechende Ansatz** für echte 3D-Klänge, leider wurde diese Technik nie auf den Computer übertragen. Es bleibt für die Soundkartenhersteller also noch viel zu tun.



SVGA-Auflösung und True-Color sollen beim Falcon 4.0 für ein noch realistischeres Fluggefühl sorgen.

Falcon 4.0

Steigt der Phönix aus der Asche?

Mal soll er kommen, mal wieder nicht. Das Hin und Her um Spectrum Holobytes Falcon 4.0 hat vermutlich ein Ende. Die extrem realistische Flugsimulation soll **nach Firmenangaben noch im Frühjahr 1997** erscheinen. Nachdem die Flugphysik des legendären Falcon 3 kaum noch zu verbessern war, haben sich die Programmierer in den letzten Jahren **ausschließlich mit der Erstellung einer zeitgemäßen Grafik-Engine und der Vereinfachung der ehemals viel zu komplizierten Bedienung** beschäftigt.

Formula 1

Rennsport im Spiegel der Zeit

Angeblich plant Psygnosis bereits für Ende dieses Jahres eine **weitere Version ihres Rennspiels Formel 1**. Nachdem einige Kritik an dem Spiel laut wurde, wird im Winter eine Neuauflage erscheinen, die **realistische Rundenzeiten, Rückspiegel und weitere Features** nachliefert. Ob es sich um ein Update oder eine weitere Vollversion handelt und Käufer der aktuellen Version eine Update-Möglichkeit erhalten, stand noch nicht fest.

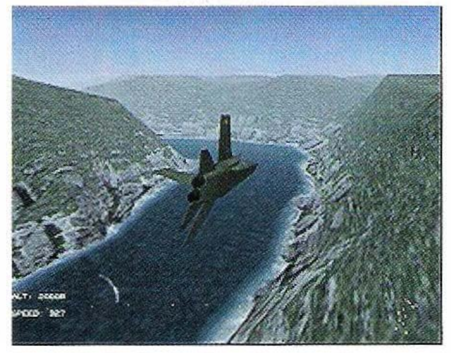


Bald ein ernstzunehmender Gegner für Micro-Proses F1 GrandPrix 2? Psygnosis arbeitet an einer realistischeren Version von Formula 1.

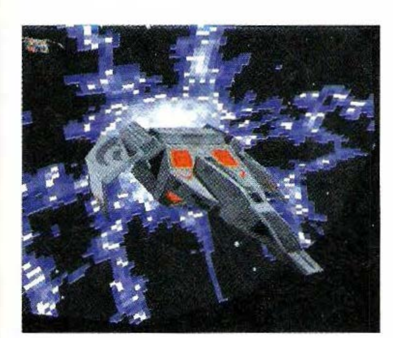
EF 2000 Graphics+ Upgrade

3D-Beschleunigung für DIDs Flugsimulation

Die hohe Leistung und vor allem der mittlerweile große Erfolg **der 3D-Beschleuniger von 3DFX und Rendition** hat Digital Image Design dazu bewogen, der EF2000-Familie ein weiteres Mitglied zu spendieren. Die **ausschließlich als Upgrade** verfügbare Version namens Graphics+ enthält spezielle Grafikroutinen, die vor allem die **Texturbeschleunigung und das bilineare Filtering** der Beschleunigerkarten ansprechen. Die dadurch entstehenden Grafiken erscheinen zwar etwas verschwommen, dennoch wird ein nahezu realistischer Eindruck erweckt.



Bereits im Bugfix-Stadium: Das Graphics+ Update für EF 2000 wird in Kürze erhältlich sein.



Origin geht auf Nummer Sicher und befragt noch vor Projektbeginn die Spieler über ihre Vorstellungen zum nächsten Teil der Wing Commander-Saga.

Wing Commander V

Wie es euch gefällt

Kaum ist Wing Commander IV aus den Regalen verschwunden, bereitet sich Origin schon auf den nächsten Millionendeal vor. Bevor jedoch die Dreharbeiten und die Softwarerealisierung beginnen, möchte Origin die **Auswertung einer neuen Spielerbefragung** abwarten. An **http://www.origin.ea.com/survey/** kann jeder seine **Wünsche und Verbesserungsvorschläge für Wing Commander V** nennen. Die Verantwortlichen versprechen, daß kein Wunschzettel ungelesen bleibt und so viele Vorschläge verwirklicht werden, wie es den Programmierern möglich ist.



WiSims & Strategie & Denkspiele



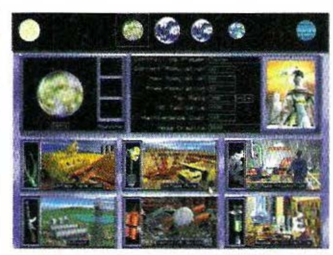
Petra Maueröder über neue Denk(spiel)-Anstöße

Wenn Sie mal ganz unauffällig in die linke obere Ecke dieser Seite schielen, werden Sie spätestens jetzt bemerken, daß sich diese beschauliche News-Rubrik neben Wirtschaftssimulationen und Strategiespielen auch den **Denkspielen** widmet. Darunter fassen wir alles zusammen, was irgendwie mit Spielbrettern, Figuren, Steinen, Karten oder Würfeln zu tun hat. In der Grauzone dieses Genres tummeln sich immerhin **Tetris, Sokobon, Ishido, Shonghai, Lemmings** und **Lost Vikings - die Grenzen zu Strategie und Geschicklichkeit sind zum Teil fließend.** Dennoch: Denkspiele stellen normalerweise keine allzu großen Ansprüche an die menschliche Motorik, sondern verlangen vor allem nach einer Menge Grips. Ein Genre also, bei dem das Herzinfarkt-Risiko eher gegen Null tendiert. Und wer spielt sowas? **Sie zum Beispiel - rechnen Sie mal die Stunden zusammen, die Sie allein mit Minesweeper und Solitär verbracht haben.** Die Statistiker glauben auch herausgefunden zu haben, daß Denkspiele überdurchschnittlich häufig die „Spieler-Frauen" an den PC locken, während gestandene Mannsbilder lieber Tiberiumfelder abernten oder sich von NHL Hockey auf's Glatteis (ver-)führen lassen. Sicherlich mit ein Grund dafür, daß z. B. 7th Guest (nichts anderes als eine multimedial aufgemotzte Rätselkiste) zu den meistverkauften Spielen aller Zeiten gehört. An dieser Stelle wäre eigentlich ein Tusch fällig, denn der konkrete Anlaß für diese Kolumne lautet: **Klassische Denkspiele feiern derzeit ein geradezu sensationelles Comeback!** MarbleDrop, Swing, Flip-Out und nicht zuletzt das Hasbro-Sortiment (Yahtzee, Othello) bieten gepflegte Knobeleien für zwischendurch.

Into the Void

Weltraum-Strategie von PlayMates Interactive

Zur Abwechslung mal ganz was Neues wird demnächst **PlayMates Interactive** (Battle Arena: Toshinden) mit **Into the Void** abliefern - nämlich ein fröhliches **Weltraum-Strategiespiel**. Runde für Runde wird Ihr ganz persönlicher Heimatplanet innerhalb eines frei konfigurierbaren Universums mit Bergwerken, Kasernen, Forschungsabteilungen und Fabriken bestückt. **Zu insgesamt sechs außerirdischen Rassen können diplomatische Beziehungen aufgenommen werden**; schlagen diese fehl, chartert man seine gerenderten Raumschiffe und läßt sich auf einen Krieg der Sterne ein. Der Unterschied zu Master of Orion 2 und Ascendancy: **bis zu zehn Spieler können gleichzeitig im Netzwerk oder via Internet gegeneinander spielen.** Im April soll Into the Void in unserem Sternensystem einschlagen.

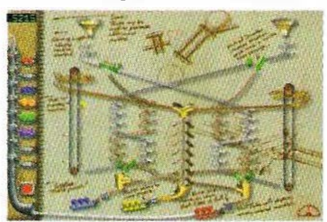


Von diesem Hauptmenü aus koordiniert man u. a. die Forschung oder die Produktion von Waffensystemen.

Swing + Marble Drop

Kugelhagel von Software 2000 und Maxis

Kleine farbige Kugeln kommen demnächst ganz groß raus: **Software 2000 hat nach jahrelanger Unterbrechung wieder ein knuffiges Denkspiel produziert.** Swing ist eine **raffinierte Mischung aus Tetris und Vier gewinnt**, bei der Sie gerenderte Bällchen unterschiedlichen Gewichts auf mehrere Waagen verteilen müssen. Mindestens drei Kugeln in einer Reihe führen zur Auflösung derselbigen. Durch rund 30 Sonder-Kugeln bekommt der netzwerktaugliche Pausenfüller enormen Tiefgang. **Aus Rompen, Weichen, Röhren, Loopings und „Aufzügen" bestehen hingegen die antik anmutenden Maschinerien von Maxis' Marble Drop**, durch die mehrere Murmeln in passende Fächer gelotst werden. In Sachen Spielwitz und Aufmachung ist es durchaus mit dem Dynamix-Knobelklassiker Incredible Machine vergleichbar. Erscheinungstermin für Marble Drop: April 97.



Marble Drop (Maxis)



Swing (Software 2000)

Telegramm

+++ **Master of Orion 2** gibt's seit Anfang März endlich **komplett in Deutsch**. Das heißt fast komplett, denn einige Programmteile blieben unübersetzt, und selbst die Hilfstexte wurden nicht immer sinnwahrend wiedergegeben - ein ähnlicher Reinfall also wie seinerzeit bei Civilization 2. **Den seit Monaten darbenden MOO2-Fans bleibt nur die Hoffnung auf ein baldiges Update.** +++ Noch mehr Plus-Punkte: Interactive Magic plant den Relaunch von **Capitalism,** einem der PC Games-Referenzspiele im Bereich **Wirtschaftssimulation** (siehe Test in Ausgabe 12/95). Von der Erdölförderung und Schafzucht über die Produktion von Autos, Waschmitteln und Sportschuhen bis hin zum Handel mit Aktien und der Verwaltung ganzer Kaufhausketten reicht die Palette der Features. Ein Schwung zusätzlicher Waren, ein **Karten-Editor,** komplett neue Szenarien, optional zuschaltbare **„Katastrophen"** und eine **überarbeitete Benutzeroberfläche** sind die Highlights des Plus-Pakets. Angestrebter Release-Termin für **Capitalism Plus**: Sommer 1997.

Die BM 97-Ecke

Tagtäglich erreichen uns Briefe, Faxe, e-Mails und Anrufe, die meist mit den Worten „Hallo, ich habe selbst in der BM 97-Version 1.30 noch Bugs gefunden..." beginnen. Deshalb haben wir uns für Sie bei der Support-Abteilung von Software 2000 erkundigt und die Top 5 der häufigsten Fälle zusammengestellt.

Problem: Nach einem Vereinswechsel werden die Daten des „alten" Klubs angezeigt.
Abhilfe: im Menü „Daten A" (erreichbar z. B. via „Setup"/„Aufstellung" oder „Saison" /„Tabelle") auf den jeweiligen Button links unten klicken. Beim bisherigen Verein aktivieren Sie die „Blindenbinde", beim neuen Team hingegen das „Tor".

Problem: Nach einem Vereinswechsel erscheinen keine Spieler mehr auf dem Transfermarkt
Abhilfe: Im Menü „Spieler" /„Transfer" die Filter neu justieren (Button „Filter").

Problem: Spiele dauern laut Anzeigetafel 94 Minuten
Abhilfe: BM 97 berechnet natürlich nicht nur das Spiel Ihres Vereins, sondern alle Begegnungen eines Spieltags. Inklusive Nachspielzeiten können einzelne Partien bis zu 94 Minuten dauern.

Problem: DFB-Pokal-Auslosung läßt sich nicht abbrechen
Abhilfe: mit rechter (!) Maustaste doppelklicken und/oder Taste festhalten.

Problem: Rausschmiß am Jahresende trotz sportlicher Erfolge und solider Finanzen
Abhilfe: Interviews ernst nehmen und keine willkürlichen Antworten geben; speziell zu diesem Thema sind derzeit Tips & Tricks in Vorbereitung. Beim enorm wichtigen Kriterium „Vereinsorganisation" spielen vor allem Fanbetreuung, Stadionperipherie und -ausstattung eine Rolle (siehe auch Tips & Tricks in PC Games 3/97).



Multimedia & Online & Hardware



Florian Stangl wundert sich über den Glaubenskrieg der 3D-Grafikkarten

Kaum sind die ersten 3D-Grafikkarten im Handel, entbrennt ein wahrer Glaubenskrieg, welches System nun das beste sei. Da melden sich stolze Besitzer der **Diamond Monster 3D** zu Wort und freuen sich über dank des **3DFX**-Chips erstklassige Grafiken und butterweiches Gameplay. Doch schon schießen die Jünger **der Orchid-Righteous-3D**-Fraktion zurück: Die Orchid (auch mit 3DFX!) sei beim Direct-3D-Benchmark um bis zu zwei Frames pro Sekunde schneller! Jetzt mischen sich noch Käufer der **PowerVR**-Karte von NEC ein, die stolz auf das beiliegende Rennspiel Ultimate Race verweisen, das doch besser als alles andere sei. Langer Rede kurzer Sinn: Uns droht ein ähnlicher **Grabenkrieg** wie seinerzeit das Heckmeck zwischen Besitzern der Creative Labs Soundblaster und der Gravis Ultrosound, der sich letztlich auch von selbst in Wohlgefallen auflöste. Man darf davon ausgehen, daß die natürliche Auslese auch bei den 3D-Grafikkarten wirkt. NEC wirbt in den USA damit, daß die meisten Hersteller seine PowerVR unterstützen werden. Stimmt, aber eben nicht optimiert, sondern nur über vergleichsweise **langsame Software-Schnittstellen** wie Direct-3D und OpenGL. Voodoo darf dagegen damit rechnen, daß gerade Spiele, die von schneller Grafik leben, für den 3DFX-Chip optimiert werden. Alle anderen sehen dagegen alt aus: Karten wie die **Terminator 3D** oder die **Victory 3D** werden keine spezielle Anpassung erhalten, einzig die **Matrox Mystique** könnte sich im Low-End-Bereich etablieren. Die Tendenz ist klar; ob der 3DFX zu Recht die besten Karten hat, sagen wir Ihnen in unserer nächsten Ausgabe.

Europa Routenplaner

Auf dem schnellsten Weg in den wohlverdienten Urlaub

Die Urlaubszeit nähert sich unaufhaltsam, der Wohnwagen wird gepackt, die Stulle geschmiert und dann geht der Streit über die günstigste Route los. Fährt man über den vollgestopften Brenner oder besser die holprigen Schleichwege? Für alle, die ihre Europakarten nicht auswendig im Schlaf rückwärts rezitieren können, empfiehlt sich der Europa Routenplaner von Ari Data. Das 49,95 DM teure Produkt kennt jeden halbwegs größeren Ferienort und läßt sich bequem mit der Maus bedienen. Auf Wunsch berechnet es die schnellste Route für Hin- und Rückweg, läßt Sie in die Europakarte zoomen und druckt den exakten Weg mit Kilometerangaben aus. **Nähere Infos unter http://www.ari-data.de.**

Der Europa Routenplaner von Ari Data hilft Ihnen bei der Suche nach der für Sie günstigsten Route zum Reiseziel Ihrer Wahl.

PC-Dash Board

Das Keyboard wird überflüssig

Sie kennen das: Der Joystick ist schon mit Funktionen vollgestopft, doch die neue Flugsimulation will immer noch, daß Sie auf der Tastatur nach bestimmten Schaltern suchen. Naturgemäß sind Tastaturen wenig übersichtlich, und auch die spärliche Beschriftung läßt nicht immer auf die vom Programm belegte Funktion schließen. Abhilfe schaffen soll das PC-Dash Board von Saitek, das aller Voraussicht nach von den meisten Spieleherstellern unterstützt werden wird und dank eines übersichtlichen Folienlayouts bei jedem Spiel klar erkennen läßt, wo welche Funktion sitzt. Vorgestellt wurde das Produkt erstmals auf der CeBit und soll in Kürze in den Handel kommen. **Der Preis steht noch nicht fest, aber erste Informationen erhalten Sie unter: Hegener + Glaser AG, Postfach 60 05 55, 81205 München.**

Soll in Zukunft das Keyboard ersetzen: Saiteks PC-Dash Board mit einem neuen Layout für jedes Spiel, das dieses Peripheriegerät unterstützt.

MMX-Upgrade

Neben den Intel Overdrive-Prozessoren, die nur mit bestimmten und neuen Motherborards funktionieren, bieten gleich zwei Hersteller MMX-Chipsets für nach eigenen Aussagen alle alten Platinen an. Das Besondere daran ist der in den Sockel eingebaute Spannungswandler, so daß sich die Upgrades auf alle Systeme mit Sockel-5 oder Sockel-7 einbauen lassen. Preislich bewegen sich die Angebote von H&P Engineering (Tel.: 0761-592100) bzw. Topgrade (Tel.: 06403-694379) etwa 10% über den Preisen der Intel-Prozessoren, also rund 1000,- DM für die 166 MHz-Version und 1250,- DM für die 200 MHz-Version. Einen ausführlichen Praxistest finden Sie in einer der nächsten Ausgaben.

ePost

Die Deutsche Post AG hat noch eigenen Angaben einen neuen Weg gefunden, Zeit und Geld beim Briefverkehr zu sparen. Die Lösung heißt ePost und ist nichts anderes, als daß Ihre Briefe ganz normal mit der Textverarbeitung erstellt und dann bis zur nächsten ePost-Station auch digital transportiert werden. Von dort wird die Datei an die zum Empfänger nächstgelegene ePost-Station geschickt, ausgedruckt und per Briefträger zugestellt.



Gerüchte & News aus Amerika



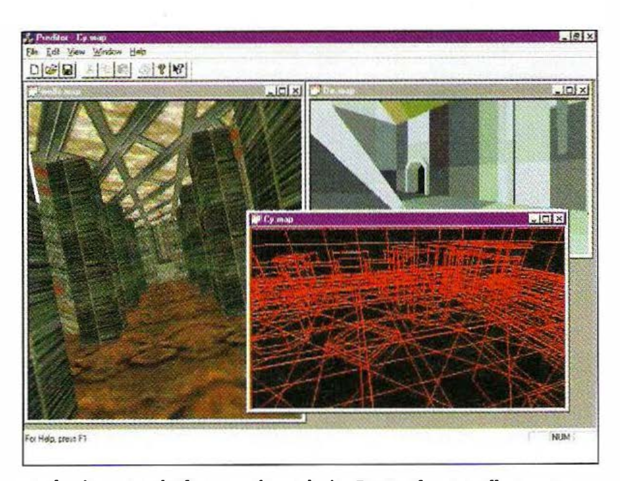
Markus Krichel schreibt über Superhelden und Computerspiele

Haben Sie schon einmal miterlebt, was mit **Schauspielern** passiert, wenn jemand „Macbeth" sagt. Die bloße Erwähnung der Shakespeare-Tragödie verwandelt selbst den ernsthaftesten Mimen in einen angsterfüllt bibbernden Jammerlappen: da bricht man sich doch lieber den Hals und ein Bein. **Ähnliche Dramen** spielen sich in den Softwareschmieden der Welt ab, wenn das Wort „Superheldenspiel" fällt. Dabei scheint die Symbiose Hero-SciFi-Comic eine ideale Kombination für ein Spiel. Ich rede hier nicht von toxischen Rächern aus New Jersey oder grobgepixelten Hulks und Spidermännern, die wild durch die Gegend springen. Meine Vision besteht aus fliegenden Muskelpaketen, die unverwundbar und mit Röntgenblick aufmüpfigen Schurken zeigen, wo der Superhammer hängt. Vor vier Jahren versuchte sich **Hero Software** an einem Spiel namens **Champion**. Seitdem sind sie spurlos verschwunden! Im letzten Jahr kündigte Peter Molyneux **The Invincibles** an. Ein paar Monate später entschloß er sich, Bullfrog zu verlassen, und seine Unverwundbaren verschwanden in der Versenkung. Gruselig, nicht wahr? Der letzte Beweis dafür, daß hier übernatürliche Kräfte am Werk sind, kam jetzt an den Tag: Wildstorm Software wollten im April ein Spiel namens **Siege** veröffentlichen. Sechs knackfrische Heroes, jeder mit speziellen übermenschlichen Fähigkeiten ausstaffiert, retten die Welt vor giftspritzenden Echsenmenschen. Was will man mehr? Doch das „Macbeth-Syndrom" schlug auch hier erbarmungslos zu. Einen Monat vor dem Debüt zog sich der Publisher GTE aus der Softwarebranche zurück! So kann es nicht weitergehen. Schreiben Sie an alle Spielefirmen, Distributoren und Ihren **Bundestagsabgeordneten** und bestehen Sie auf der sofortigen Veröffentlichung eines Superheldenspiels mit buntgewandeten Charakteren in SVGA zu einem Preis von unter 50 Mark. Das wäre echt super.

MechWarrior 3

MicroProse macht weiter

Designer Paul Schuytera hat das Basisdesign für **MechWarrior 3** abgeschlossen und dem Programmierteam von **MicroProse** das Feld überlassen. MicroProse übernimmt die Entwicklung als Drittfirma für den Battletech-Schöpfer FASA. Die Story spielt sich im Jahre 3058 in der vom Smoke Jaguar Clan beherrschten Kurita-Welt ab. MechWarrior 3 wird mit dem früheren MW-Lizenznehmer Activision um die Marktanteile kämpfen müssen. Die entwickeln nämlich bereits eine neue Kampfrobot-Serie unter dem Titel Heavy Gear. Lesen Sie hierzu auch unser Activision-Special in dieser Ausgabe.



Paul Schuytera durfte gerade noch die Engine fertigstellen, jetzt entwickelt MicroProse weiter an MechWarrior 3.

Mehr PC-Spiele

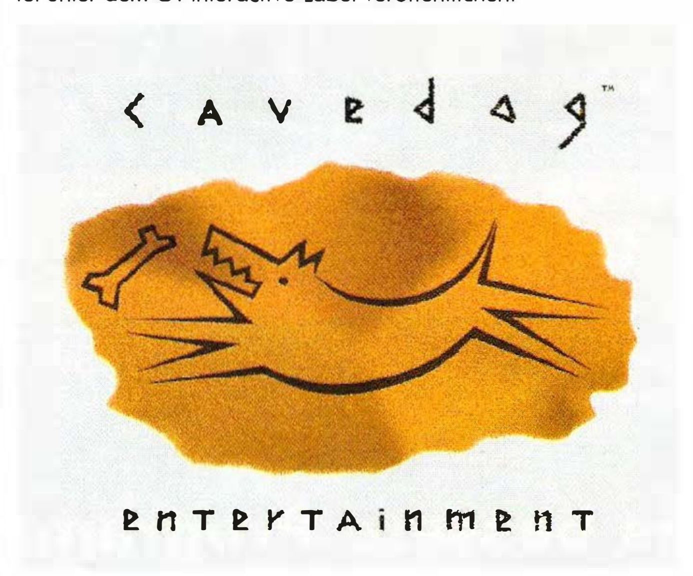
Virgin/Spelling verliert 250 Millionen

Der amerikanische TV-Produzent Spelling (Beverly Hills 90210, Melrose Place) hat die Nase voll vom Softwarebusiness. Sein **kleiner Ausflug** in die Branche begann mit dem Kauf von Virgin Entertainment und wird laut eigenen Aussagen mit einem Verkauf von 90% derselben enden - vorausgesetzt er findet einen Käufer. Geschätzter Verlust: 255 Millionen Dollar. Um die Talfahrt zu beenden, wird Virgin sich in der Zukunft in erster Linie wieder auf PC-Spiele konzentrieren und Konsolentitel einschränken.

Cavedog

Höhlenmalerei

Ron Gilbert, Schöpfer der Monkey Island-Serie, wird wieder aktiv. Nach mehrjähriger Tätigkeit als Designer der Kinderserie Putt-Putt für Humongous Entertainment widmet er sich wieder ernsteren Themen. Mit seiner neuen Firma Cavedog will Gilbert das **Echtzeitgenre** umkrempeln. Total Annihilation lautet der Titel des ersten von drei für 1997 geplanten Spielen. Cavedog Software wird seine Titel unter dem GT Interactive-Label veröffentlichen.



Newsflash

Virtual I-O, Erfinder und Hersteller des einst vielversprechenden Virtual Reality Headsets **I-Glasses**, mußten Konkurs anmelden +++ Die Sid Meier/ MicroProse-Ära ging am 1. März mit der Fertigstellung von **Magic: The Gathering** offiziell zu Ende. Sid wird sich ganz seiner neuen Firma Firaxis widmen +++ Trilobyte widersetzt sich der Behauptung, man könne nur Puzzle Games mit sieben Gästen entwickeln, mit der für September geplanten Veröffentlichung des **Internet-Echtzeitspiels** Assault +++ Origin begann im März mit den ersten Location Shots für **Wing Commander 5** und besteht immer noch auf einer Veröffentlichung in diesem Jahr +++ Richard Garriott sagt Goodbye zu **Britannia Manor**. Bauarbeiten an seinem neuen Domizil haben bereits begonnen. Böse Zungen behaupten, die Fertigstellung würde sich wegen steigender Hardwareanforderungen verzögern.+++

PC Games im Abo

Zur Bestellung: bitte einfach Abokarte im Heft verwenden!

- NEU: Das Booklet mit ausführlichen Anleitungen zu allen Spiele-Demos auf CD-ROM.
- Geniale 24 Seiten Komplettlösungen, Tips & Cheats zu brandneuen PC-Spielen sowie Exklusivreportagen aus USA und tolle Specials.
- Wir testen für Sie, welche Spiele Ihr Geld wert sind.
- Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie zurück.
- Sie versäumen keine Ausgabe und erhalten so ein lückenloses Sammelwerk.

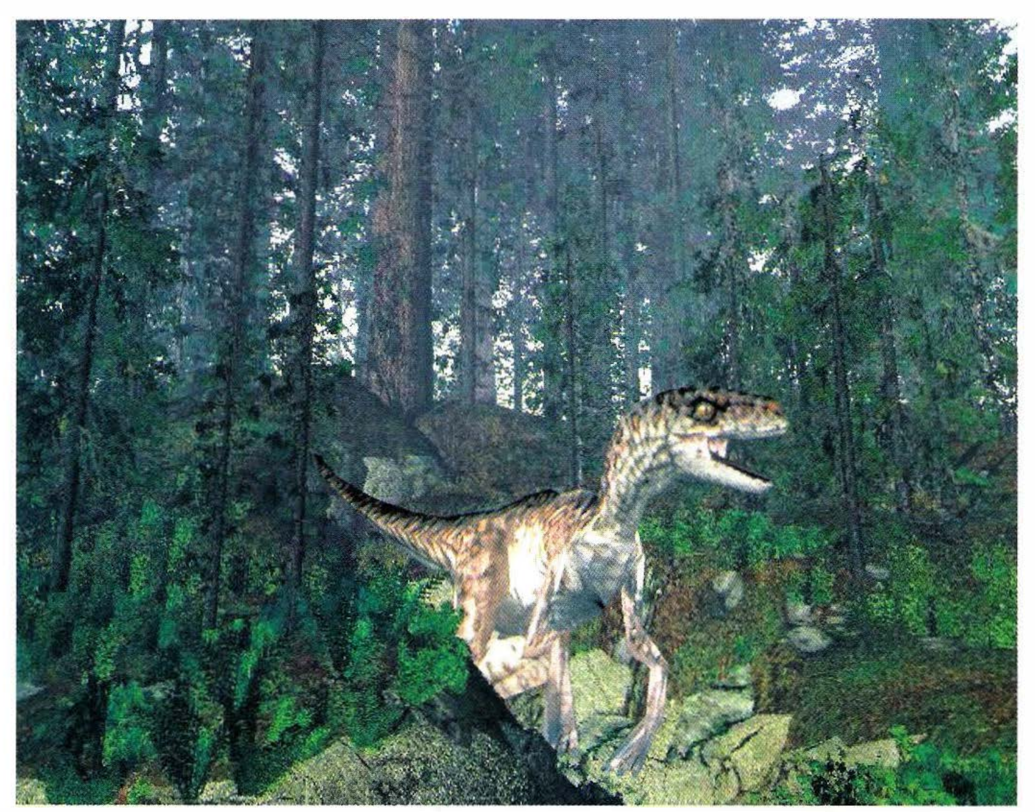
PC Games CD-ROM & Mag
EXKLUSIV: KICK OFF 97
EXKLUSIV: P.O.D
KICK OFF 97
Ausgabe 5/97

Als Dankeschön: CD-Ständer mit 12 Juwel-Cases

Bringt Ordnung in Ihre CD-ROM-Sammlung! Der CD-Ständer und die mitgelieferten 12 Jewel-Cases nehmen die CD-ROMs aller Ausgaben eines Jahres auf. Mit den monatlichen Inlays im Design der PC GAMES-Titelseite finden Sie immer schnell das gewünschte Programm auf Ihren CD-ROMs. Bitte beachten: die Jewel-Cases werden ohne Inhalt geliefert! Artikelnummer 1086, Zuzahlung: keine.

Trespasser: Jurassic Park

Fortsetzungs



Jurassic Park 2: The Lost World wird bereits Monate vor seiner Uraufführung (Sommer in USA, Herbst in Deutschland) von vielen als der potentielle Kinohit dieses Jahres angesehen. Kein Wunder also, daß der zweite Teil von Steven Spielbergs Dinosaurierparade auch auf dem PC ein Zuhause finden wird. Unter dem Titel Trespasser: Jurassic Park soll die digitale Variante, an der reichlich Prominenz derzeit werkelt, die Kassen von Dreamworks Interactive zum Klingeln bringen.

Während die Story des filmischen Sequels nicht viel mehr als ein schlapper Aufguß des ersten Teils ist (Michael Crichtons Buch zum Film erschien bereits im vergangenen Jahr), basiert die Handlung des Spiels nur lose auf dem Kinostreifen und ist relativ simpel. Filmbesucher werden herausfinden, daß International Genetics auf einer Nachbarinsel eine weitere Dinosaurierfarm mit Namen „Site B" gebaut haben. Obwohl der erste Jurassic Park zerstört wurde, vermehren sich unterdessen auf „Site B" die Dinosaurier mit rasender Geschwindigkeit. Allerdings weiß niemand exakt wo sich dieses Gebiet befindet. Genau hier enden die Parallelen zum Film, und Trespasser beginnt.
Mit typischer Hollywood-Logik läßt man ein Flugzeug auf dem Weg nach Costa Rica abstürzen. Anne, die Heldin des Spiels, überlebt die Katastrophe und findet sich am Strand von „Site B" wieder. Spätestens nach der ersten Raptor-Attacke steht fest, daß sie diese Insel so schnell wie möglich verlassen muß. Ihre einzige Hoffnung besteht darin, den quer durch den Dschungel laufenden Stromleitungen zu folgen, in der Hoffnung, an deren Ende ein Funkgerät zu finden. Versteht sich von selbst, daß die Raptoren und der T. Rex ihr Bestes tun, um Anne zum Bestandteil ihrer Pläne fürs Mittagessen zu machen.



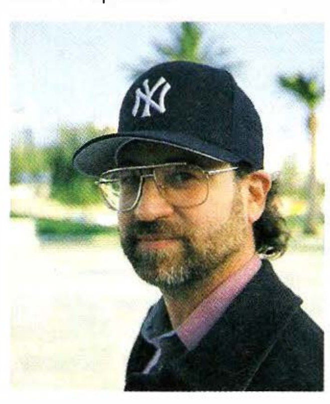
Die Raptoren werden die fiesesten Gegner in Trespasser darstellen: ihren flinken Attacken muß man reaktionsschnell ausweichen.

Natürliche Rätsel

Bevor Anne sich mit schlagkräftigeren Waffen ausstaffieren kann, muß sie sich der Dinosaurier auf natürliche Weise entledigen. Neben Knüppeln und Steinen kann sie sich auch das Terrain zunutze machen und versuchen, die Tiere in eine Falle zu locken. Bei ihrem Versuch, von der Insel zu entkommen, arbeitet Anne sich durch verschiedene Geländearten: Dschungel, Berge, Steppen und sogar Industrieanlagen. Gewehre und Projektilwaffen findet sie erst später im Spiel. Die für ein 3D-Spiel erfreu-

roman

lich zahlreichen Rätsel bestehen nicht im ständigen Umlegen irgendwelcher Hebel und Schalter, sondern erfordern genaue Überlegung und die Beachtung physikalischer Gesetze. Türen können eingetreten, Fenster eingeschlagen werden. Anne kann Fallen ausheben oder Verfolger in ein Gebäude locken und sie dort einsperren.



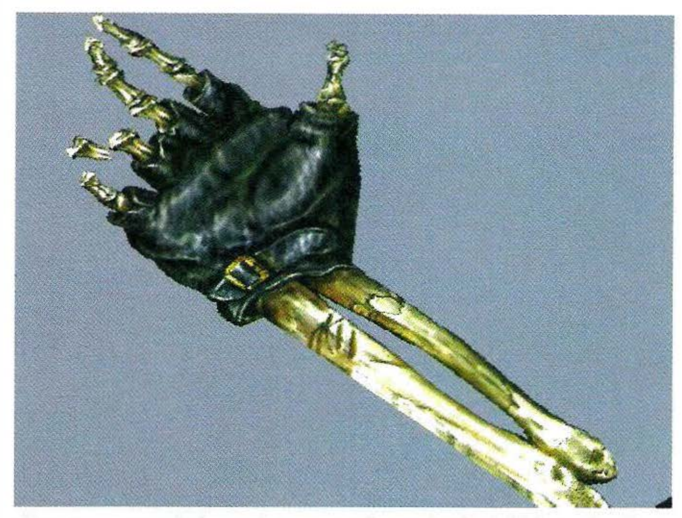
„Trespasser ist das digitale Sequel von Jurassic Park 2!", Steven Spielberg, Executive Producer

Überhaupt wächst einem die Heldin recht schnell ans Herz, bewahrt sie doch trotz aller widrigen Umstände ihren Sinn für Humor. Immer wieder lockert sie das Spielgeschehen mit ihren trockenen, der jeweiligen Situation angepaßten Sprüchen auf.

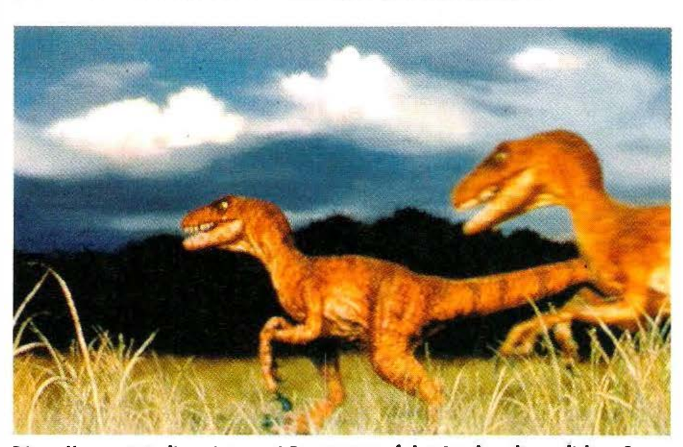
Dino Real

Für die Darstellung der Dinosaurier wurden zunächst digitale Skelettmodelle entworfen, die dann mit künstlichen Muskelsträngen ausstaffiert wurden. Den einzelnen Körperteilen wurden dann Parameter wie Gewicht, Stärke und Haltbarkeit zugeordnet, wobei Muskelbewegungen physikalischen Gesetzen unterliegen. Anschließend wurden die Modelle mit Haut und Muskulatur überzogen, und als Resultat ergibt sich ein realistisch wirkendes Bewegungsmodell.
Die künstliche Intelligenz der Dinosaurier-Objekte beruht auf dem Prinzip ihrer primären Instinkte. Entsprechende Reaktionen ergeben sich aus dem momentanen Zustand des Tieres und sind daher für jeden Saurier verschieden. Die Variablen sind Angst, Liebe, Zorn, Neugier, Hunger, Durst, Müdigkeit, Schmerz etc.. Obwohl der Gemütszustand eine Kombination all dieser Werte ist, sind manche dieser Objektwerte höher als andere. Der Computer berechnet den aktuellen Zustand und löst die entsprechende Reaktion aus. Ein durch einen Gewehrschuß aufgeschreckter Raptor hat hohe Angstwerte und flüchtet. Eine Mutter mit Jungen greift sofort an, ein T. Rex mit hohen Hungerwerten versucht, den Spieler in Abenteurergulasch zu verwandeln. Hohe Schmerzwerte hingegen machen das Verhalten aller Dinos, einschließlich der normalerweise friedlichen Arten, absolut unberechenbar.
Der für Weihnachten 97 angestrebte Veröffentlichungstermin erscheint hinsichtlich des momentanen Entwicklungsstandes eher optimistisch.

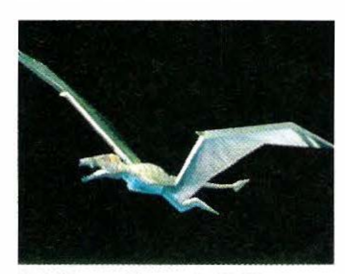
Markus Krichel ■



Alle Dinosaurier, Objekte und Gegenstände wurden bis in kleinste Detail gerendert, um eine würdige Filmumsetzung auf die Beine zu stellen.

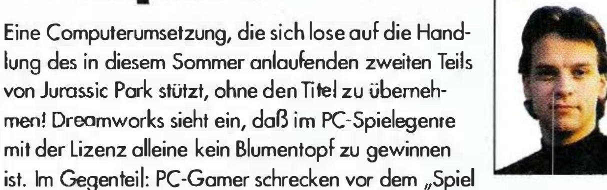


Diese Konzeptstudie zeigt zwei Raptoren auf der Jagd nach möglichen Opfern. Wie diese Szene ins Spiel integriert wird, ist noch nicht klar.



Auch Flugsaurier werden bei Trespasser mit von der Partie sein. Angriffe aus der Luft sind also keine Seltenheit.

Viewpoint



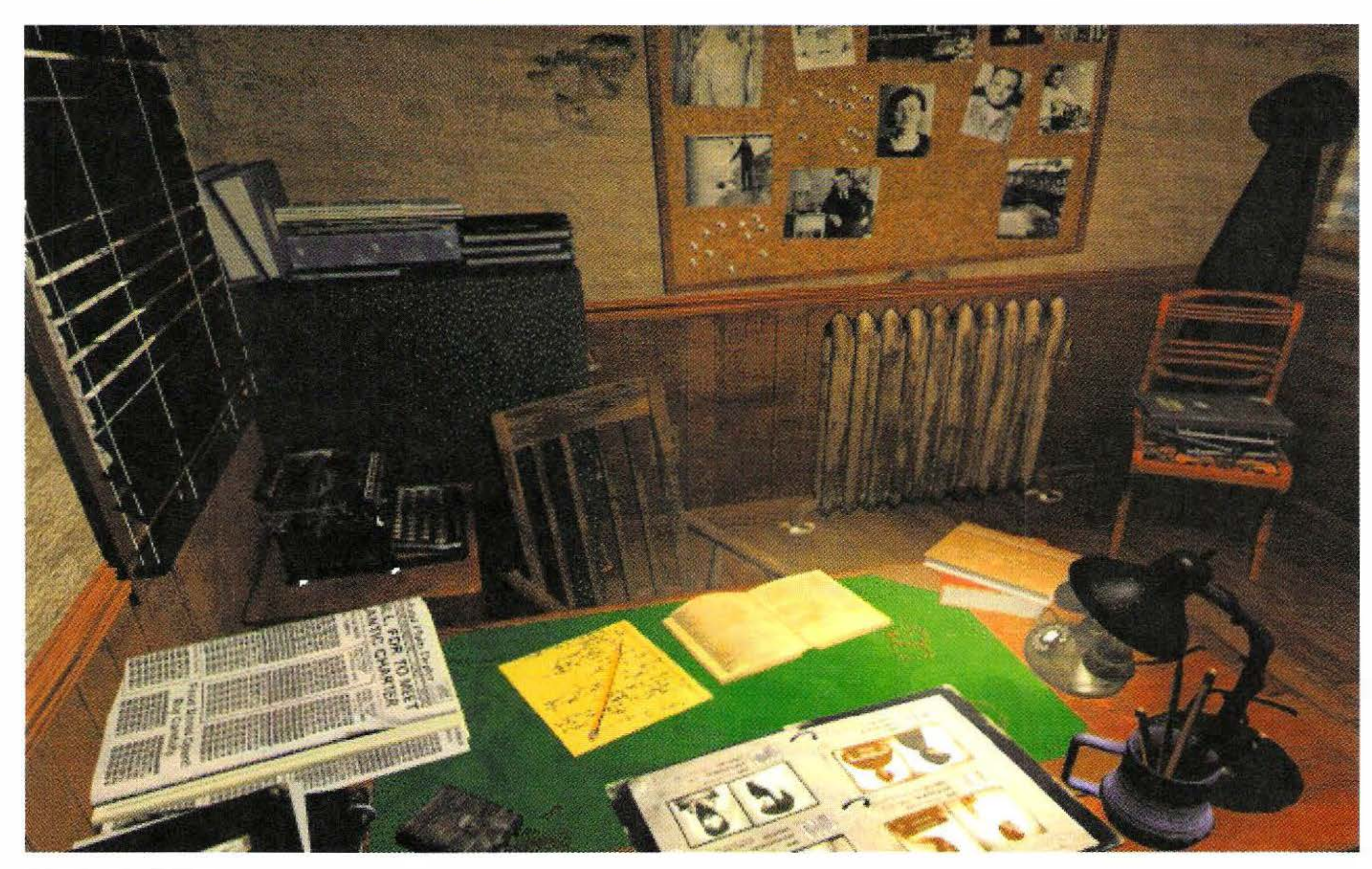
Eine Computerumsetzung, die sich lose auf die Handlung des in diesem Sommer anlaufenden zweiten Teils von Jurassic Park stützt, ohne den Titel zu übernehmen! Dreamworks sieht ein, daß im PC-Spielegenre mit der Lizenz alleine kein Blumentopf zu gewinnen ist. Im Gegenteil: PC-Gamer schrecken vor dem „Spiel zum Film" eher zurück! Mit Seamus Blackley wurde einer der renommiertesten Designer der Branche angeheuert. Professor Blackley, der spieleprogrammierende Physiker, will dafür sorgen, daß Trespasser qualitativ seine vorherigen Produkte übertrifft. Hierzu gehören Flight Unlimited, Terra Nova, System Shock und Ultima Underworld.

CREDITS

Genre	3D-Action
Hersteller	Dreamworks
Beginn	April 96
Status	60% fertig
Release	Dezember 97

PERSONALIEN
Seamus Blackley (Flight Unlimited, Terra Nova)

FEATURES
Bewegungsmodell entwickelt von Physikern und Kinetikexperten



Black Dahlia

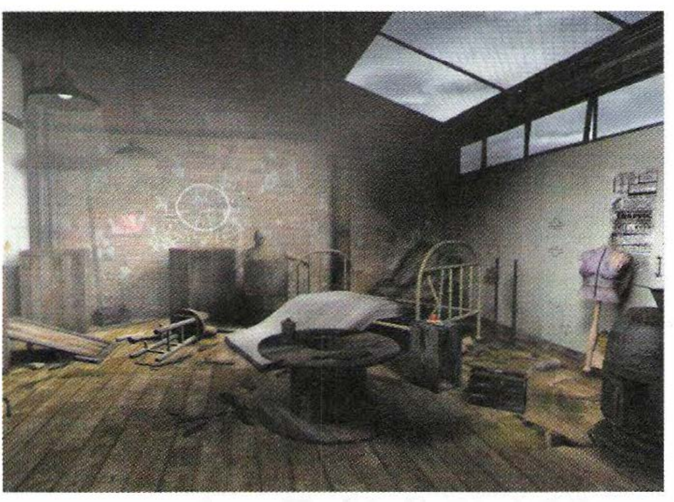
Dunkle Mächte

Wurden vor weniger als zwei Jahren interaktive Filmabenteuer noch als der Seligmacher des Abenteuer-Genres angesehen, vermeiden heute fast alle Software-Unternehmen die bloße Erwähnung dieses Begriffs.

Nicht ohne Grund: Filmspiele, von einigen rühmlichen Ausnahmen abgesehen, ersetzen die Stärken eines Computerspiels - die visuelle Originalität - mit altbackenen Mattscheiben-Images, die ungefähr so interessant sind wie die zwölfte Wiederholung der Schwarzwaldklinik. Um so mutiger daher der Entschluß von Take 2 Interactive, dem Genre eine - vielleicht letzte - Chance zu geben. Angespornt durch den Achtungserfolg ihres Vorgängers Ripper, in dem man mit Christopher Walken auf digitale Mörderhatz ging, folgt nun mit Black Dahlia ein ähnliches Adventure im aufgedonnerten Hollywoodputz.
Auch in Black Dahlia treibt ein Massenmörder sein Unwesen, und wieder fällt dem Spieler die Aufgabe zu, diesem kriminellen Subjekt auf die Schliche zu kommen. Wir schreiben das Jahr 1941. Amerika bereitet sich gerade darauf vor, aktiv in den Zweiten Weltkrieg einzugreifen. Als Agent des COI (Vorgänger der OSS, aus der wiederum der CIA hervorging) erhält man die Aufgabe, eine geheime Faschisten-Organisation auszuheben. Als erstes erfährt man, daß der vorher mit dieser Mission beauftragte







Die Suche nach dem uralten Artefakt „Black Dahlia" führt den Spieler auch nach Europa. In einem Hotel lassen sich wichtige Informationen zusammentragen (oben). In einem heruntergekommenen Lagerhaus trifft man sich mit einem gerissenen Informanten (unten).

Agent gerade mit einem Nervenzusammenbruch aus dem Berufsleben geschieden ist. In seinen Hinterlassenschaften befindet sich ein mysteriöser Beutel, angefüllt mit Runensteinen und ähnlichem okkulten Schnickschnack, der von dem Orden der teutonischen Ritter (Na? Dämmert's schon?) stammt. Werden die Gegenstände in einem rituellen Akt, der natürlich auch ein zünftiges Menschenopfer zum Gegenstand hat, kombiniert, so öffnet sich dem Ausführenden das Tor zur Allwissenheit.

Ähnlichkeiten zufällig

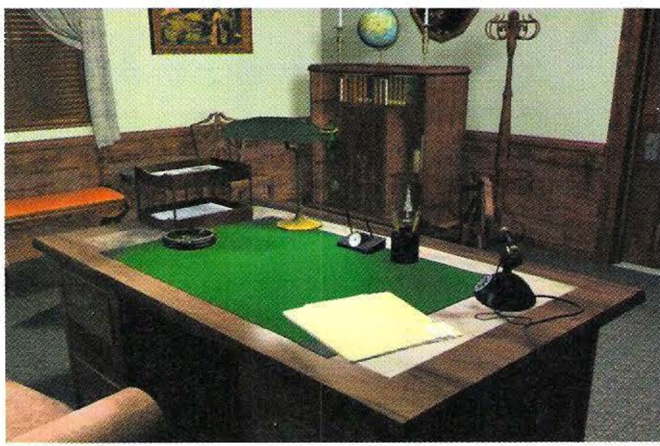
Die Spur führt schließlich zu einem eigentümlichen Artefakt mit Namen Black Dahlia, hinter dem sowohl das FBI, der Ritterorden und die Nazis her sind. Je tiefer der Spieler in die Welt von Black Dahlia eindringt, desto komplexer werden die Verflechtungen der okkulten mit der realen Welt. All dies läßt natürlich die kühne Behauptung, daß Black Dahlia auf tatsächlichen Ereignissen beruht, etwas fragwürdig erscheinen.

„Wenn die Kohle stimmt, bin ich dabei!“, Dennis Hopper, Schauspieler

Mega-Adventure

Sehen wir einmal von der grauslich vorhersehbaren Schuldzuweisung im Plot ab, ist das, was sich in Black Dahlia über sechs CDs entfaltet, mindestens so gut wie die Story in Ripper. Die Puzzles bestehen größtenteils aus Mix-and-Match-Rätseln und numerologischen Enigmas. Um das filmische Geschehen noch etwas realistischer erscheinen zu lassen, mischt man diesmal echte Setbauten mit virtuellen Requisiten. Auch bei der Besetzung läßt man sich nicht lumpen: Die Hauptrollen werden auf jeden Fall mit waschechten Hollywoodstars besetzt. Zur Zeit laufen Verhandlungen mit Dennis Hopper, der bereits in Hell sein Computerspiel-Debüt gab. Eine mündliche Zusage des Easy Riders liegt bereits vor. Die Produktion begann im Januar dieses Jahres, d. h. Location Shots und Nebenrollen sind bereits im Kasten. Im Mai werden die Dreharbeiten mit den A-Schauspielern in einem Studio in Pittsburgh fortgesetzt. Auf prunkvolle Szenerie scheint man bei diesem Spiel keinen gesteigerten Wert zu legen. Der Großteil der Story spielt in Cleveland. Der düstere Hintergrund dieser typischen mittelamerikanischen Arbeiterstadt im Bundestaat Ohio liefert das perfekte Setting für eine Kriminalgeschichte.
Mit Ripper schlitterte Take 2 Interactive um ein Haar am Hitspiel vorbei. Mit verbesserten Kameratechniken, den echten Sets und einer wesentlich erweiterten Spielumgebung will man Black Dahlia zu diesem begehrten Status verhelfen. Weitere kosmetische Verbesserungen an der Engine sollen ein hochwertigeres Interface und eine Erhöhung der Videoqualität ermöglichen. Von den vielbesungenen unterschiedlich verlaufenden Handlungen wurde bisher noch nichts erwähnt.

Markus Krichel ■







Die ausgezeichnete Ausgestaltung der verschiedenen Locations erzeugt eine teils angenehme, teils gruselige Atmosphäre.

Viewpoint

Black Dahlia ist nach Ripper das zweite interaktive Film-Abenteuerspiel von Take 2 Interactive. Ripper zeigte sehr gute Ansätze, stolperte aber über seine eigenen zu hoch gesteckten Ambitionen und bescherte Take 2 nicht die erwarteten Verkaufszahlen, obwohl es beileibe kein Flop war. Black Dahlia profitiert von den bei der Herstellung von Ripper gewonnenen Erfahrungen und soll atmosphärischer werden und besser balanciertes Gameplay bieten. Ebenso wie Ripper verfügt auch Black Dahlio über eine Besetzungsliste mit mehreren A-Schauspielern.

CREDITS

Genre	Adventure
Hersteller	Take 2
Budget	August 1996
Status	75% fertig
Release	Dezember 97

PERSONALIEN
Das „Ripper-Team“ bildet das Grundgerüst

FEATURES
Full Motion Video in echten Setbauten, Starbesetzung

X-Wing vs TIE Fighter

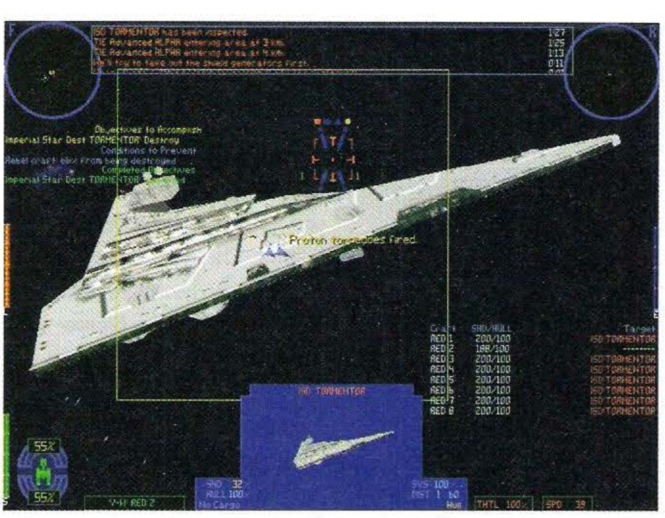
Großangriff

Für die Star-Wars-Fans unter uns beginnen ab 20. März die vier wonnigsten Wochen des Jahres - denn unmittelbar nach dem Kinostart der „Special Edition" kommt auch das passende Computerspiel in die Läden. Schon Mitte April, also kurz vor dem Anlaufen des letzten Teils der Trilogie, könnte X-Wing vs. TIE Fighter somit für stockenden Verkehr im Internet und in lokalen Netzwerken sorgen. Das neueste Paradestück der Firmen LucasArts und Totally Games ist zwar in erster Linie als Multiplayer-Spiel konzipiert, dürfte aber auch Solospieler begeistern.

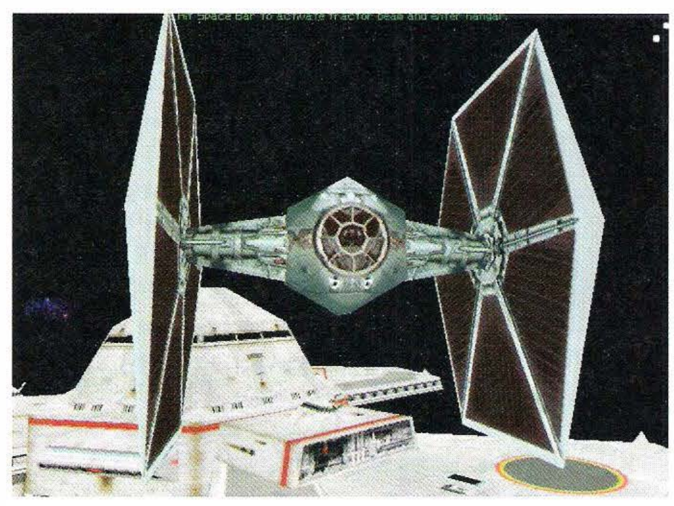
Genau dieses Spiel wollten wir schon immer entwickeln", erklärt Larry Holland, Gründer von Totally Games und Entwickler der beiden Superhits X-Wing und TIE Fighter. „Allerdings war die PC-Technologie bis jetzt noch nicht leistungsfähig genug, um ein Multiplayer-Spiel ohne deutliche Abstriche beim Gameplay zu realisieren." Wenn man dem angepeilten Veröffentlichungstermin von LucasArts Glauben schenkt, dürfte dieser Zeitpunkt jetzt gekommen sein: Der mit Spannung erwartete dritte Teil der Star Wars Actionspiel-Serie befindet sich in der letzten Phase der Programmentwicklung, dem sogenannten Playtesting. In LAN-Netzwerken jagen sich derzeit Dutzende von Betatestern rote und grüne Laserstrahlen um die Ohren und lassen photorealistische Sternenzerstörer in Trümmer auseinanderbersten. Eine Arbeit, die den Mitarbeitern von Totally Games immerhin so viel Spaß macht, daß selbst 16- oder 18-Stunden-Tage buchstäblich im Flug vergehen. Mit dem hohen Aufwand, den ein Multiplayer-Spiel gerade in dieser abschließenden Entwicklungsphase verursacht, hätte selbst ein alter Hase wie Larry Holland nicht gerechnet. Da auch der letzte Bug ausgemerzt werden soll, wurde der ursprüngliche Veröffentlichungstag mehrmals nach hinten geschoben. „Aber das macht nichts,", freut sich Holland, „denn jetzt sind wir auf der Zielgeraden!"

Im Stich gelassene Single Player?

Trotz der Ausrichtung auf Gefechte im Internet oder LAN brauchen Computer-Singles sich nicht um den gewohnten Spielspaß zu sorgen. Alle Missionen - bei LucasArts geht man derzeit von über 60 aus - können nämlich auch alleine gegen den Computer gespielt werden. Ein zusammenhängende Storyline, wie einst in X-Wing oder TIE Fighter, wird es allerdings nicht mehr geben. Wie der Titel bereits andeutet, ist der Spieler weder fest an die Stormtroopers noch an die Jedis gebunden. Jeder Einsatz in X-Wing vs. TIE Fighter (X.v.T) kann grundsätzlich auf Rebellen- ODER Imperialer Seite geflogen werden. Die Palette von unterschiedlichen Schauplätzen ist dabei sehr umfassend und erstreckt sich von namenlosen Asteroidenfeldern bis hin zum Endor-Sternensystem, wo in „Rückkehr der Jedi-Ritter" der Kampf um den Todesstern stattfand. Um von vornherein klarzustellen, was den Piloten im Weltraum erwartet, wurden alle Missionen in fünf große Kategorien unterteilt. Als blutiger Anfänger sollte man zunächst die Aufträge der Exercise-Gruppe fliegen. In sechs verschiedenen Lektionen werden die wichtigsten Tastaturkommandos und Flugmanöver vermittelt. Bereits hier zeigt sich, wie eifrig Totally bei der Sache war: Neben den Lektionen für Single Player stehen sechs weitere für Zwei-Spieler-Teams und nochmal sechs weitere für Acht-Spieler-Teams zur Auswahl. Multipliziert man die Summe mit den beiden gegnerischen Seiten, so kommt man auf ein stattliches Resultat von



Die gigantischen Sternenzerstörer geben auch aus der Ferne einen eindrucksvollen Anblick ab. Näher kommt man wegen Ihrer starken Bewaffnung ohnehin nur selten heran.



Auch in der Großaufnahme werden die Texturen nicht grobkörnig. Die komplett überarbeitete 3D-Engine verlangt allerdings einen schnellen Pentium.

36 Übungsmissionen. Da - wie eingangs erwähnt - alle Aufträge optional alleine gespielt werden können, müssen sich Internetlose also um die Langzeit-Motiviation keine Gedanken machen. In der zweiten thematischen Gruppe, den sogenannten Melees, tummeln sich Missionen, die vorwiegend an Anhänger von Deathmatch-Situationen gerichtet sind. Während der 16 (x 2) Einsätze darf auf alles geschossen werden, was sich bewegt. Ohne ein übergeordnetes Missionsziel können Einzelspieler erproben, wie viele Waves von feindlichen Starfightern sie „packen", während die Netzwerkspieler den besten Dogfighter in ihren Reihen ermitteln können. Etwas gesitteter geht es dann im Tournament-Modus zu. Einzelspieler und Teams aus zwei menschlichen Piloten können dabei an sogenannten Triathlons, Pentathlons oder Marathons teilnehmen, wo Hindernisrennen oder Abschuß-Wettbewerbe in Rein-



Ob nach solchen Explosionen dann auch die Raumschifftrümmer im Weltall treiben, ist noch offen. Die Auslastung der CPU ist ohnehin immens hoch.



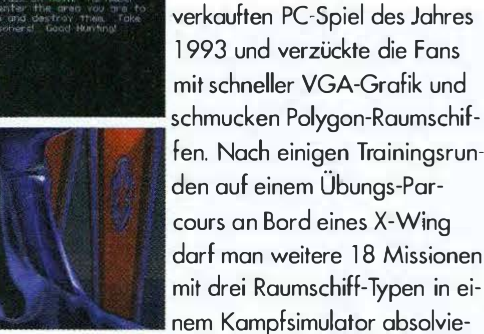
Feuer frei! Durch einen Zielindikator, der die Flugbahn des Gegners vorausberechnet, wird es leichter, einen Gegner vor das Fadenkreuz zu bekommen.

Die X-Wing-Chronologie





Einige Neueinsteiger werden mit den hier verwendeten Spieletiteln recht wenig anfangen können. In unserer kleinen X-Wing-Chronologie erfahren Sie deshalb die wichtigsten Eckdaten der Serie. Genrefremde Spiele, wie Rebel Assault oder das Star Wars 3D-Actionspiel, wurden dabei nicht berücksichtigt.


X-Wing (1993)

Das erste Star Wars-Spiel von LucasArts avancierte zum meistverkauften PC-Spiel des Jahres 1993 und verzückte die Fans mit schneller VGA-Grafik und schmucken Polygon-Raumschiffen. Nach einigen Trainingsrunden auf einem Übungs-Parcours an Bord eines X-Wing darf man weitere 18 Missionen mit drei Raumschiff-Typen in einem Kampfsimulator absolvieren. X-Wing hält sich im Gegensatz zu TIE Fighter weitgehend an die Filmvorlage, ist aber dem Nachfolger technisch unterlegen: kein Texture Mapping, kein Gouraud-Shading, sondern „nackte" 3D-Polygongrafik sowie Bitmap-Explosionen präsentieren sich Ihnen beim Blick aus dem Cockpit-Fenster.

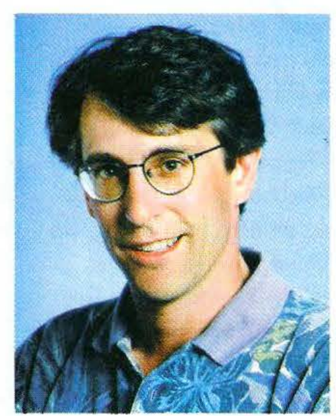
X-Wing Mission Disk: Imperial Pursuit (1993)

Die erste Zusatz-Disk zu X-Wing enthält 15 Kampfeinsätze (u. a. mit dem Advanced TIE Fighter) und neue Zwischensequenzen.

X-Wing Tour of Duty 2 - B-Wing (1993)

Sechs historische Einsätze und eine neue „Tour of Duty" mit 24 Missionen ergeben eine weitere Zusatz-CD, die zudem neue Cut-Scenes umfaßt. Der „Top Ace"-Pilotenspielstand läßt Sie die Original-X-Wing-Missionen in beliebiger Reihenfolge abfliegen.

TIE Fighter (1994)

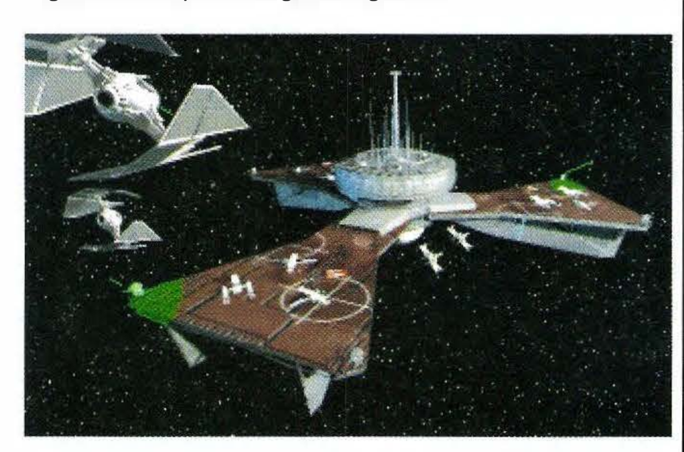


Larry Holland, der Schöpfer von X-Wing und TIE Fighter, wollte schon lange ein Multiplayer-Spiel entwickeln.

Ein entschärfter Schwierigkeitsgrad (es müssen nicht mehr alle Missionsziele erreicht werden), Stereo-Soundeffekte und stark verbesserte Grafik (Gouraud Shading) kennzeichnen Ihren Amtsantritt bei der dunklen Seite der Macht. Die Palette der Raumschiffe reicht vom TIE Fighter über den TIE Bomber und TIE Interceptor bis hin zum TIE Advanced Fighter und Assault Gun Boat, mit denen Sie 50 Missionen (inklusive Kampfeinsätzen, Trainingseinheiten und historischen Kämpfen) bewältigen. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Rekruten an der Imperialen Militärakademie und überwacht als Untergebener des Imperators u. a. den Bau einer neuen Basis und die Forschungsarbeiten an einem geheimen TIE-Projekt.

X-Wing Collector's CD (1995)

Das 120 Missionen starke Paket enthält neben dem Original X-Wing auch die beiden Zusatz-Disks Imperial Pursuit und B-Wing. Die X-Wing-Engine wurde auf TIE Fighter-Niveau getrimmt, und die Mission-Briefings werden seit neuestem von digitalisierter Sprachausgabe begleitet.







form praktiziert werden. Das eigentliche Filetstück von X.v.T. wurde allerdings noch nicht erwähnt: Unter dem Titel „Combat Engagements", also Kampfaufträge, findet man 20 (x2) Missionen, die speziell für acht Spieler (vier Rebellen und vier Imperiale) entworfen wurden. In einem ausführlichen Briefing wird allen Teilnehmern erklärt, welche Rolle ihnen zukommt. Hier sind Teamgeist und ein geübter Umgang mit der Funkspruchfunktion mehr gefragt als eine leichtfüßige Haudegen-Mentalität. Denn nur wenn alle Mitglieder eines Teams sich exakt an ihre Befehle halten, kann das gemeinsame Ziel erreicht werden. So werden sich einige Spieler etwa in Y-Wings auf den Abwurf von Protonen-Torpedos konzentrieren müssen, während ihre Kameraden sich in wendigen X-Wings um ihren Schutz bemühen. Um das Ganze abzurunden, gibt es zu guter Letzt noch zwei gigantische Schlachten, die im Kapitel „Battles" auf tollkühne Piloten warten.

Konkurrenz für Origin?

Da seit dem Erscheinen von TIE Fighter schon einige Jahre ins Land gezogen sind, erwartet man auch tiefgreifende technische Neuerungen. X.v.T. basiert nach Aussagen von Totally Games zwar noch auf den Prinzipien der alten 3D-Engine, diese wurde aber komplett auf den Standard von 1997 konvertiert. Echtzeit-Lichtberechnungen, hochdetaillierte Texturen in 16 Bit-Farbschattierungen sowie eine Auflösung von 640x480 Bildpunkten sollen der Konkurrenz von Origin oder Blue Byte das Wasser reichen. Bei der Digitalisierung der Raumschiff-Oberflächen war sogar der eine oder andere Gang ins Star Wars-Archiv notwendig: da die Texturen aus den Vorgängerspielen einfach zu grobkörnig waren, mußten die Film-Originale erneut als Vorlage dienen. Aus den drei Kinofilmen stammen übrigens nicht nur die Texturen, sondern auch der komplette Soundtrack. Wo bei TIE Fighter einst Soundblaster-Gedudel zu hören war, werden jetzt über 40 Minuten der Original-Filmmusik präsentiert. Wer akustische 1A-Qualität erwartet, braucht jetzt auch keine General-Midi-Karte mehr - alle Musikstücke liegen in hörfertiger Form als Audiotrack vor. Abseits dieser technischen Merkmale stellt sich die Frage, welche Raumschiffe der Spieler nun tatsächlich selber steuern darf. Angesichts der vielen anzutreffenden Frachter, Fregatten und sogar Sternenzerstörer könnte man sich durchaus vorstellen, auch eines dieser Schiffe zu steuern. Die Antwort kommt wieder von Larry Holland: „Es können insgesamt neun Schiffe geflogen werden. Vier auf Rebellen-Seite und fünf auf der Seite des Imperiums". Im einzelnen sind das der altbekannte X-Wing, sein etwas schwächerer Vorgänger Z-95 Headhunter, außerdem noch der Y-Wing und der superschnelle und wendige A-Wing. Wer sich für eine Karriere unter dem Imperator entscheidet, kann wahlweise in den TIE Fighter, den TIE Bomber, den TIE Interceptor, den TIE Advanced oder das Assault Gun Boat steigen. Die Wahl des eigenen Schiffes liegt zwar bei den meisten Missionen allein beim Spieler, trotzdem sollte - vor allem im Multiplayer-Modus - die Eignung des jeweiligen Schiffes für den bevorstehenden Auftrag im Vordergrund stehen.



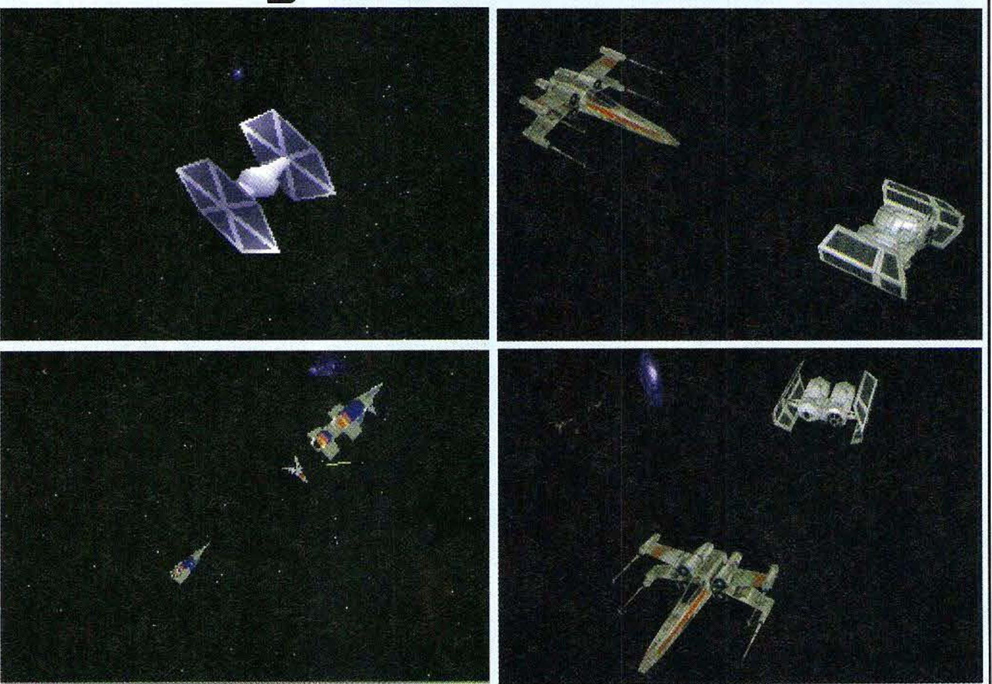
Mit weggeschaltetem Cockpit wird der Blick ins All noch etwas spektakulärer. Die wichtigsten Instrumente und Anzeigen werden aber eingeblendet.

Im Weltraum viel Neues

Die häufig geäußerte Kritik an der Steuerung von TIE Fighter und X-Wing hat man sich zu Herzen genommen und verbesserte Joystickroutinen implementiert. Unterstützt werden die gängigsten Flugjoysticks inklusive Schubregler und Ruderpedale. Auf regelmäßige Grif-



Direktvergleich



Auf der linken Seite sehen Sie zwei Screenshots des Vorgängerspiels TIE Fighter. Rechts sieht man zwei Beispiele aus X-Wing vs TIE Fighter. Diese Bilder bedürfen wohl keiner Kommentierung.

fe zur Tastatur kann aber nach wie vor nicht verzichtet werden. Die Liste der Tastatur-Shortcuts ist sogar noch einige Zeilen länger geworden. Neben den gewohnten Tasten für den Zugriff auf die Bordinstrumente sowie die Energieverteilung zwischen Triebwerk, Schilden und Lasern kommen neue Befehle für die Kommunikation mit den Mitspielern hinzu. Stichwort Laser: auch die Waffensysteme wurden überarbeitet. Neben Chaffs (Düppelstreifen) und Flares (Leuchtkugeln), die der Abwehr feindlicher Raketen dienen, wird mindestens eine weitere Waffe vorgestellt. Auf die ist Larry Holland allerdings besonders stolz. „Für die neue antiballistische Rakete haben wir uns einen netten Effekt einfallen lassen. Diese selbstlenkende Rakete schaltet sich automatisch auf den nächsten erreichbaren Flugkörper. Wenn damit ein hartnäckiger Verfolger getroffen wird, erleidet er zwar keine großen Schäden, kommt aber so stark ins Trudeln, daß er sich kinderleicht abschütteln läßt", berichtet er. Ein weiteres Novum für Star Wars-Spiele ist auch die Echtzeit-3D-Karte, die über die „M"-Taste aufgerufen wird. Als frei dreh- und schwenkbares Gitternetz erleichtert diese Karte das Auffinden von Rendezvous-Punkten und gewährt eine sofortige Übersicht über das Kampfgeschehen. Da das Spiel während einer laufenden Multiplayer-Partie nicht einfach pausiert werden kann, läuft die Mission im Hintergrund weiter. Über den Sinn oder Unsinn der vielen weiteren Neuerungen wird erst in rund einem Monat zu diskutieren sein - erwähnenswert sind sie allemal. Beispielsweise wurde die Flugphysik so weit überarbeitet, daß die Geschwindigkeit jetzt maßgeblichen Einfluß auf die Manövrierfähigkeit der Starfighter hat. Der Schwierigkeitsgrad wurde außerdem so weit angehoben, daß selbst die Einstellung „Easy" ein echter Brocken ist. Nur erfahrene Piloten sollten sich an „Medium" heranwagen, während „Hard" den Joystick-Koryphäen vorbehalten bleibt. Wer sich trotzdem erfolgreich durch alle Aufträge kämpft, kann reichlich Bonuspunkte sammeln und in der militärischen Hierarchie allmählich höher steigen. Aus diesem Punktesystem resultiert wohl auch die Motivation für Einzelspieler: Da sich das Programm jeden einzelnen Abschuß merkt und auf dem Konto des Piloten gutschreibt, wird die große Herausforderung darin liegen, seinen Piloten immer weiter hochzupäppeln. Im Gegensatz zu anderen internetfähigen Spielen, wie etwa Diablo, ist es dann sogar möglich, diesen medaillenbehängten Charakter in Multiplayer-Partien zu übernehmen. Auch nach der Fertigstellung im April wird die Arbeit für LucasArts und Totally Games weitergehen. Da noch nicht endgültig geklärt ist, wie die Internet-Unterstützung nun genau aussehen wird, gibt es reichlich zu tun.


In den vielen Asteroidenfeldern werden Verfolgungsjagden noch etwas spannender. Die Felsbrocken erschweren das Anvisieren des Gegners.


Fast schon Kino-Qualität: der X-Wing wurde unserer Meinung nach am besten getroffen. Das Real-Light-Sourcing läßt sich gut erkennen.

Ein Multi-Funktions-Display gibt Aufschluß über den Zustand des „Opfers". Wie man sieht, hinkt es hier um einen Sekundenbruchteil hinterher.

Und wie geht es weiter?

Momentan plant LucasArts die Einrichtung eines kostenlosen Servers à la Westwood und Blizzard. Über die Direct-Play-Schnittstelle von Windows 95 könnten sich dort bis zu vier Spielern gleichzeitig treffen. Warum eigentlich nicht acht Spieler, wie im Netzwerk-Modus? LucasArts begründet diese Limitierung mit der Paketgröße, die die anderer Web-Spiele deutlich übersteige. Außerdem in Planung sind spezielle Versionen für 3D-Beschleunigerkarten sowie die erste Add-on-CD: Neben neuen Missionen und dem starken B-Wing-Bomber wird diese Erweiterung auch eine direkte Ansteuerung von Direct-3D bieten.

Thomas Borovskis ■





PREVIEW

Myth

Ritterspiele

Bungie Software, bekannt für das 3D-Actionspiel Marathon, hält mit Myth einen potentiellen Knüller in der Hinterhand. Das eigentlich auf Apple Macintosh spezialisierte Entwicklerteam aus Chicago hat die allgemeine Suche nach einem erfrischenden Konzept im Strategiebereich anscheinend für sich entscheiden können: Myth bietet völlig neue Ansatzpunkte.

Auf den ersten Blick scheint sich Myth nicht sonderlich aus der Masse der Command & Conquer- oder WarCraft-Clones hervorzuheben. Echtzeit-Strategiespiele mit einer Vielzahl unterschiedlicher Einheiten, eingebettet in eine Fantasy-Umgebung, gibt es wirklich zur Genüge. Aber schon nach kürzester Spielzeit stellt sich heraus, daß sich hinter dieser simplen Prämisse ein erfrischend eigenwilliges und originelles Produkt versteckt.

Kampf den Untoten

In der mysteriösen Welt von Myth befinden sich die menschlichen Bewohner im ständigen Clinch mit fleischgewordenen Dämonen und deren untoten Legionen. Das für Fantasy-Verhältnisse recht hausbacken anmutende Szenario entpuppt sich allerdings als hintergründige Story mit einer Vielzahl von Handlungsverzweigungen und unerwarteten Ereignissen. Das Myth-Universum ist durchdacht, originell und verfügt über eine detaillierte Historie.
Myth kann aus verschiedenen Gründen nicht exklusiv im Echtzeitgenre angesiedelt werden. Die Entwickler bevorzugen die Bezeichnung „Taktisches Kampfspiel". Und in der Tat sind die Schlachten der Dreh- und Angelpunkt des Spiels. Die Konstruktion von Gebäuden oder Anlagen bzw. der Erwerb von finanziellen Ressourcen oder der Abbau von Bodenschätzen entfällt gänzlich. Daher steht dem Spieler bereits zu Beginn des Spiels eine komplette Armee zur Verfügung, deren Einheiten im Verbund oder individuell kontrolliert werden können. Alle zur Durchführung einer Mission erforderlichen Elemente stehen sofort zur Verfügung. Und falls doch einmal etwas fehlen sollte, klaut man es einfach vom Gegner.
Kombiniert man diese Funktionen mit den zahlreichen, frei wählbaren Kamera-Einstellungen, ergibt sich sowohl visuell als auch spielerisch eine Art „3D-Echtzeit-Action-Rollenspiel".

Kombination: Action-, Rollen- und Strategiespiel

Das Rollenspiel-Element kommt in Form der verschiedenen Klassen zum Ausdruck, die alles andere als typische Dungeons & Dragons-Charaktere sind. Statt dessen konzentriert man sich größtenteils auf die Entwicklung eigener Klassen, wie Thrall, Fir'bolgs, Skrael, Mahir oder Wights. Ganz ohne rollenspielspezifische Einheiten geht es allerdings nicht, und so mischen sich auch Zwerge, Orks und Skelettkrieger unter die Exoten.
Alle Charaktere verfügen über ihre eigene Biographie, die deren Herkunft und Fähigkeiten beschreibt. Diese Mini-Historie erscheint, wenn ein Charakter aktiviert wird, und dient somit als erweiterte Online-Hilfefunktion.

Das wirklich Besondere an Myth ist jedoch seine Eigendynamik und Flexibilität. Im Gegensatz zu anderen Strategiespielen, die entweder über eine statische oder isometrische Ansicht verfügen, sind die Kamerawinkel in Myth frei wählbar.

Reale Verhältnisse

Der Spieler kann entweder auf seine komplette Armee, eine Gruppe oder individuelle Einheiten zoomen und diese formieren. Eine „Fly-by-Option" ermöglicht darüber hinaus das Auskundschaften der unmittelbaren Umgebung. Besonders gelungene Schlachten können mit einer Replay-Funktion in all diesen Einstellungen bewundert werden.

Explosionen und Projektileinschläge erzeugen Schockwellen, die sich physikalisch korrekt ausbreiten, Krater formen und Truppen von den Füßen reißen oder durch umherfliegende Splitter verletzen können. Derartige Effekte reichen von abgerissenen Uniformknöpfen bis zur Amputation diverser Extremitäten. Blut und Körperteile verschwinden übrigens nicht wie von Geisterhand, sondern verbleiben am Ort des Geschehens. Es ist daher nicht ungewöhnlich für eine Armee, durch die knietief gestapelten Überreste ihrer gefallenen Kameraden zu waten.





Die Schwarzweiß-Skizzen von Gegnern und Charakteren wurden schließlich am Computer in Polygon-Modelle umgesetzt und dann gerendert. Das Resultat sind erstaunlich farbenfrohe und plastische Figuren.

In der deutschen Version wird man daher - aus bekannten Gründen - eine „No-Blood-Option" einbauen.

Die realistische Bewegungsmechanik bleibt auch im wildesten Kampfgetümmel erhalten.

Der Berg ruft

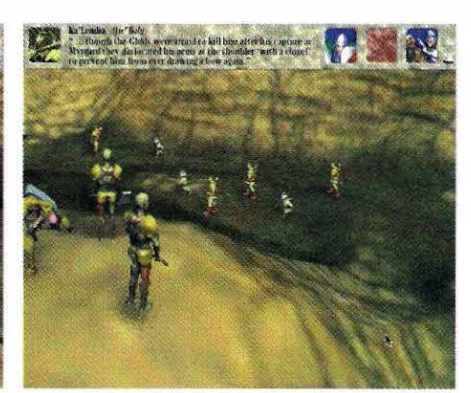
Zwei beeindruckende Szenen ereigneten sich beim Probespielen: eine von einem Zwerg geworfene Bombe stellte sich als Blindgänger heraus, hinterließ jedoch einen bleibenden Eindruck auf den getroffenen Gegner. Eine weitere Bombe wurde durch einen zufälligen Schwertstreich in bester Boris Becker-Manier auf den Werfer retourniert...

Myth berücksichtigt darüber hinaus die Auswirkungen des Terrains, auf dem die Armee sich bewegt. Einheiten, die einen Hügel hinaufsteigen, bewegen sich entsprechend langsam und unkoordiniert. Diese Mühe zahlt sich jedoch durch den taktischen Vorteil (bessere Übersicht und erhöhte Schußdistanzen) aus. Terrain-Objekte wie Felsvorsprünge oder Bäume bieten Deckung, Bogenschützen können Wasser oder Sümpfe als zusätzlichen taktischen Vorteil nutzen.

Auch die Wetterverhältnisse müssen bei der Planung der Schlachten berücksichtigt werden. 3D-Partikel wie Schnee, Asche oder Regen beeinflussen die Umgebung realistisch. Angriffe mit Feuerbällen sind im Regen nutzlos, und im Schnee hinterlassene Spuren geben Hinweise auf die Marschrichtung des Gegners. Die wechselnden Jahreszeiten sollten dabei unbedingt in die strategische Planung einbezogen werden. Licht- und Schatteneffekte werden von allen Objek-







Eine beeindruckende Szene: als Feldherr beobachten Sie den Vormarsch Ihrer Truppen von einem kleinen Hügel aus. Die Kameraperspektive läßt sich dabei in alle Richtungen drehen und verschieben, so daß Sie sich nicht bewegen müssen, um Ihre Soldaten zu verfolgen.



ten erzeugt. Dazu gehören auch Einheiten, Gebäude, Flora, fliegende Projektile und selbst Wolken. Ganz Eitle können sogar ihr Spiegelbild im stehenden Wasser bewundern.

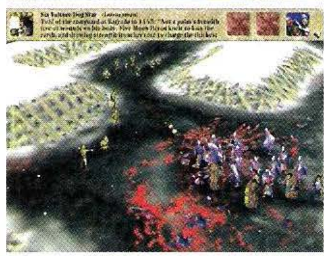
Baukasten-System

Eine vom User programmierbare Script-Sprache ersetzt den ansonsten üblichen Missions- und Szenario-Editor. Obwohl diese Sprache, verglichen mit den grafischen Benutzeroberflächen normaler Editoren, relativ kompliziert erscheint, lohnt es sich dennoch, diese zu erlernen. Die Funktionen ermöglichen das Umprogrammieren von Gegnern und eigenen Truppen, die flexible Veränderung der Spielparameter und taktischer Formationen und selbst die Modifizierung des Regelwerks für Netzwerkspiele ist möglich. Wesentlich einfacher ist hingegen die Manipulation der Spielumgebung und Charakterattribute. Hierzu steht ein sogenannter „Tag-Editor" zur Verfügung. Ein in diesen Editor geladener Charakter kann nicht nur mit beliebigen Angriffs- und Verteidigungsmechanismen versehen, sondern auch in Erscheinung, Größe und Farbe verändert werden, wodurch sich theoretisch eine unendliche Anzahl neuer Einheiten entwickeln kann.

Um eine Warnung kommen wir dennoch nicht herum: zum Zeitpunkt unseres Artikels stand noch nicht endgültig fest, ob diese Entwicklertools ihren Weg ins fertige Produkt finden werden. Dazu Designer Jason Jones: „Es wäre eine Verschwendung, wenn der User von diesen Tools keinen Gebrauch machen könnte. Allerdings müssen erst die rechtlichen Fragen geklärt werden. Unter Umständen posten wir diese Tools zu einem späteren Zeitpunkt auf unserer Webseite (www.bungie.com)."

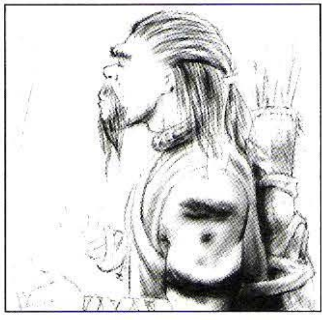


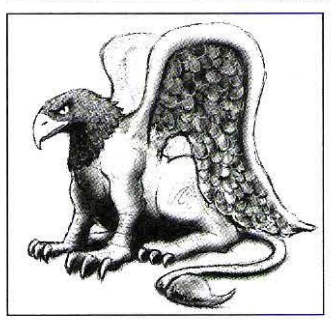


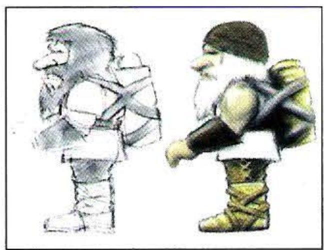


Das mittelalterliche Szenario gibt Bungie ausreichend Gelegenheit zu „ausschweifenden" Szenen - die deutsche Version soll deshalb noch einmal grundlegend überarbeitet werden.









Die einzelnen Charaktere sind in der Rohfassung mehr oder weniger detailliert, teilweise sogar farbig. Diese Skizzen sind die Grundlage für die weitere Entwicklung.

Multiplayer

Daß Bungie Software im Multiplayer-Bereich einen hervorragenden Ruf genießt, wissen besonders die Macintosh-User seit dem Klassiker Marathon. Myth macht hier keine Ausnahme und verfügt über spezielle Multiplayerkarten und verschiedene Netzwerkvarianten, wie zum Beispiel „Capture the Flag", „King of the Hill" oder „Assassin". Spieler können mit kleinen, ausgewählten Elitetruppen oder ganzen Legionen gegeneinander antreten. Bungie wird einen speziellen Spieleserver - ähnlich Blizzards Battle.net - zur Verfügung stellen. Weitere Angaben über die Multiplayer-Kapazitäten sind leider noch nicht verfügbar.

Gleiches gilt für das Erscheinungsdatum. Obwohl es durchaus realistisch erscheint, daß Myth im Spätsommer erscheinen könnte, lautet die Antwort auf die Frage nach dem Release ganz lapidar: 1997!

Markus Krichel ■



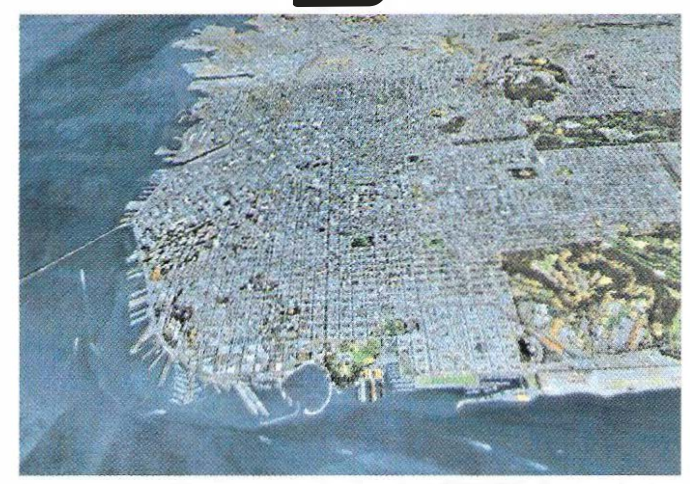




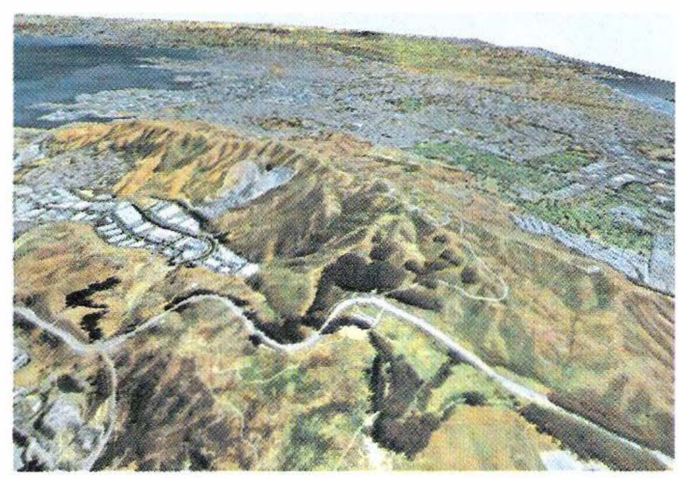
Flight Unlimited 2

Flugstunde

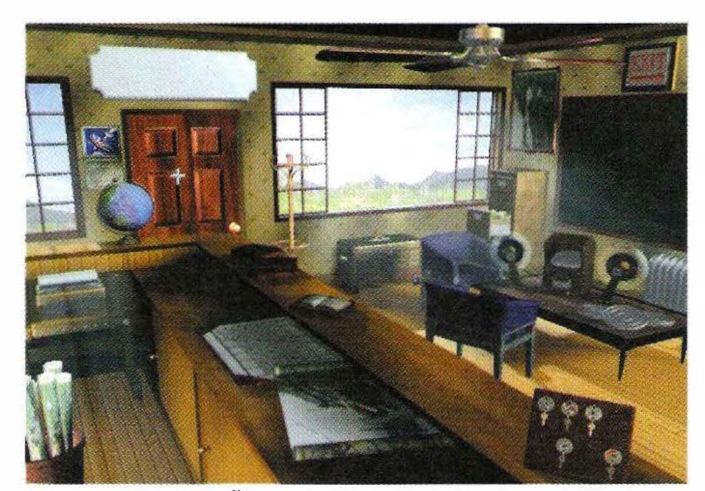
Drei Jahre ist es nun her, seit Looking Glass mit Flight Unlimited den vielleicht besten Flugsimulator für den PC geschaffen hat. Höchste Zeit also für eine Fortsetzung: Flight Unlimited 2 befindet sich im Landeanflug.



Mit einer Cessna über Downtown San Francisco: Alle Gebäude mit mehr als zehn Stockwerken sind 3D-Modelle, die Oberfläche wirkt dadurch abwechslungsreicher und realistischer.



Die neue Engine erlaubt die genaue Darstellung von Oberflächen und Strukturen. Man fliegt nicht mehr über flache Landschaften, sondern kann Canyons und Berge wie im echten Leben genießen.



Ausgangspunkt für alle Übungen ist dieser kleine Flugplatz an der Stadtgrenze zu San Francisca. Hier kann man die gewünschte Maschine auswählen und mit ihr auf die Start- bzw. Landebahn gehen.

Mit 45 Flugplätzen, guten Wetterverhältnissen und einer beeindruckenden Landschaft, die Berge, Wüste, den Pazifik und eine Weltmetropole umfaßt, ist die San Francisco Boy das Mekka der Hobbypiloten. Kein Wunder also, daß Looking Glass diese abwechslungsreiche Szenerie als Spielumgebung für Flight Unlimited 2 gewählt und rund 22.000 Quadratkilometer davon als Spielfläche digitalisiert hat. Wie der Vorgänger besticht auch Flight Unlimited 2 durch eine realistische Rekonstruktion der Landschaft, die aus stufenweise fotografierten Luftaufnahmen zusammengesetzt wurde. Diesmal ging man sogar noch einen Schritt weiter: Alle Gebäude, die über mehr als zehn Stockwerke verfügen, sind 3D-Modelle. Hierzu gehören auch die bekannten Touristenfallen, wie die Golden Gate Bridge, Alcatraz, Trans-American Pyramid oder Candlestick Park. Derartige Detailverliebtheit hat durchaus praktische Gründe: Flight Unlimited 2 bietet als erster (nicht-militärischer) Flugsimulator „Visual Flight Rules" (VFR). In diesem Modus wird auf Instrumente verzichtet, und der Pilot orientiert sich ausschließlich an Gebäuden, Straßen oder Flüssen.

Abenteuer-Simulator

Dies ist natürlich nur bei guten Sichtverhältnissen möglich. Bei schlechtem Wetter fliegt man unter Instrument Flight Rules (IFR). Ein Schwachpunkt von Flight Unlimited war das relativ trockene Gameplay. Puristen bevorzugen sicherlich realistische Gegebenheiten wie ellenlange Checklisten oder korrekte Start- und Landeprozeduren. Der normale Spieler hat jedoch gegen ein wenig Action nichts einzuwenden. Die präsentiert sich jetzt in Form von 25 Missionen - Looking Glass bezeichnet diese als „vorgeplante Flugabenteuer" -, in denen man sich mit gefährlichen Wetterverhältnissen, Motorausfall und anderen lebensbedrohenden Situationen konfrontiert sieht. Die zur Verfügung stehenden Flugzeuge repräsentieren die unterschiedlichsten Anwendungsbereiche. Die konservativen „Volksflieger" Cessna 172 und Piper Arrow sind ebenso vertreten wie das De Havilland Beaver Wasserflugzeug, die zweimotorige Beech Baron oder der Grob Segler. Für Nostalgiker bietet man eine P-51D Mustang aus dem zweiten Weltkrieg an.
Laut Looking Glass steht einer Veröffentlichung von Flight Unlimited 2 im Sommer dieses Jahres nichts im Wege.

Markus Krichel



RELEASE	
Genre	Flugsimulation
Hersteller	Looking Glass
VERÖFFENTLICHUNG	August 1997



Pandemonium!

Springinsfeld

Es ist hart mit den Jump & Runs auf dem PC: Die meisten taugen nichts, die wenigen guten sehen zu altbacken aus, um 3D-verwöhnte Zocker zu fesseln. Ausgerechnet die Gex-Programmierer von Crystal Dynamix arbeiten an einer 1:1-Umsetzung des genialen PlayStation-Titels Pandemonium!, der auch auf dem PC neue Maßstäbe setzen dürfte.



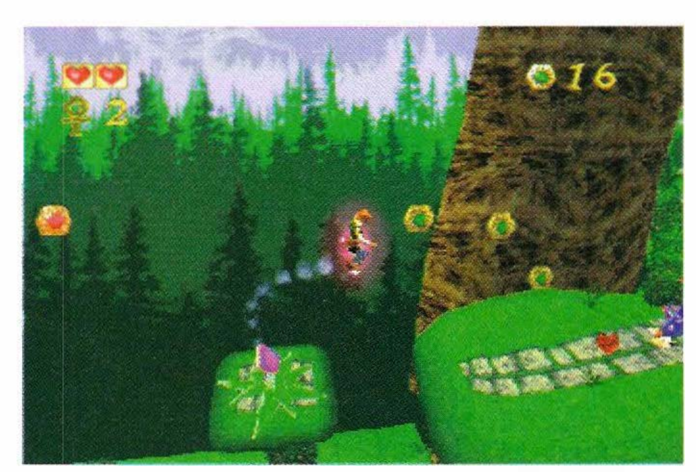
Auf den ersten Blick mag die dreidimensionale Anordnung der Plattformen verwirrend aussehen, doch Pandemonium! spielt sich erfreulich einfach.



Wenn Nikki den Schlüssel nimmt, verfolgt sie die tödliche Wand.



Das humorvolle und selbstironische Intro ist hervorragend gerendert.



Die Gegner lassen sich mit etwas Geschick für höhere Sprünge ausnutzen, um an geheime Levelabschnitte zu gelangen.

Pandemonium! heißt soviel wie Höllenlärm, und der wird just von einem Monster verursacht, das Zauberlehrling Nikki aus Versehen erschaffen hat. Das hungrige Getier hat nichts Besseres zu tun, als das Heimatdorf von Nikki und ihrem Begleiter Fargus zu verspeisen. Natürlich ist das Ziel der beiden, dieses Fiasko wieder ungeschehen zu machen, deshalb darf der Spieler vor jedem Level entscheiden, welche der beiden Figuren er steuern möchte. Nikki ist eine wahre Meisterin, wenn es um waghalsige Sprünge geht, während Hofnarr Fargus seine Arme und Beine so schnell zu wirbeln vermag, daß selbst dem hartgesottensten Monster Hören und Sehen vergeht. Außerdem hat er noch seine Bauchrednerpuppe Sid dabei, die eine offensichtliche Vorliebe für Explosionen hat. Pandemonium! ist kein gewöhnliches Hüpfspiel mit zweidimensional scrollender Grafik, sondern komplett in 3D aufgebaut. Eine imaginäre Kamera saust ständig durch die Gegend und zeigt so das Geschehen aus immer neuen, ungewöhnlichen Perspektiven, die aber stets übersichtlich bleiben.

Pandemonium! läuft nur unter Windows 95 und greift dabei auf DirectX zurück, um eine Reihe von Auflösungen zu präsentieren, die Sie je nach Rechnerleistung wählen sollten. Neben VGA gibt es dieselbe Auflösung wie auf der Playstation, konkret 512 x 384 Pixel bei 16 Bit Farbtiefe. Die höheren Auflösungen wie 640 x 480 Pixel oder gar 800 x 600 Bildpunkte laufen dann im schnelleren Halbzeilenmodus. Gesteuert wird übrigens mit Gamepad oder Keyboard, wobei nur zwei Buttons reichen.

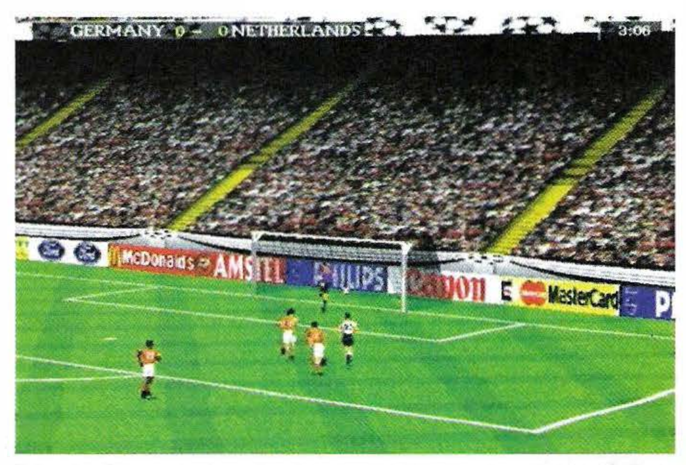
Immer auf den Kopf

Nikki und Fargus begegnen auf ihrer flotten Reise durch die unglaublich abwechslungsreich gestaltete Fantasy-Landschaft ständig kleinen Monstern, denen sie am besten auf den Kopf springen, um sie auszuschalten. Die Gegner lassen sich aber auch dazu benutzen, Abkürzungen zu nehmen oder Geheimräume zu entdecken, die in jedem Level haufenweise versteckt sind. Immer wieder tauchen auch Überraschungen wie die mit Nägeln gespickte Wand auf, die unseren Helden auf einer schmalen Wendeltreppe verfolgt, so daß er mit Höllentempo sein Heil in der Flucht suchen muß. Keine Angst, vom Weg abkommen können Sie nicht, auch wenn Sie sich sonst frei bewegen dürfen. Untermalt wird die stimmungsvolle Grafik von erstklassigen CD-Audio-Tracks und witzigen Soundeffekten. Mit einem Testmuster rechnen wir für die nächste Ausgabe, außer ein Monster frißt es auf.

Florian Stangl ■







Neben den Teams der Champions League stehen auch Nationalmannschaften zur Verfügung. Hier sehen Sie den Klassiker Deutschland gegen Holland.

UEFA Champions League 1996/97

Saison-Endspurt


Auf dem Taktik-Grid lassen sich allgemeine Strategien festlegen.


Beim Freistoß stellt der Computer automatisch eine Mauer auf.

Philips Media startete im vergangenen Jahr mit UEFA Champions League 1995/96 seine eigene Fußball-Reihe. Ob diese jedoch einen ähnlichen Stellenwert erreichen kann wie FIFA Soccer von EA Sports, wird sich erst noch herausstellen müssen. Mit dem zweiten Teil sind allerdings zumindest schon einmal die Vorzeichen gesetzt.

Allein aus grafischer Sicht hat UEFA 97 nur noch wenig mit dem Vorgänger gemein. Zum ersten Mal verwendeten Krisalis, die das Spiel für Philips Media entwickeln, die mittlerweile überaus beliebte Motion Capturing-Technik. Für die Realisierung der aufwendigen Aufnahmen engagierte man die französische Firma Actisystem, die unter anderem schon für die Neuauflage von Pinocchio arbeitete. Das Resultat kann begeistern: die Spieler laufen geschmeidig über den Rasen und verfügen über zahlreiche „Special Moves", so daß abgehackte bzw. unpassende Animationen eher selten der Fall sind. Bei einem Foul räkelt sich der betroffene Spieler am Boden, bei Dribblings wird wild mit den Armen gefuchtelt und bei Spannschüssen legt sich der Kicker wie aus dem Lehrbuch über den Ball.

Originalgetreue Stadien

Aufmerksamkeit schenkte man bei Krisalis aber auch der Gestaltung der Stadien: insgesamt stehen sechs originalgetrau nachgebildete Arenen zur Auswahl (u. a. Amsterdam, Manchester, Mailand), die jeweils mit Flut- bzw. Tageslicht beleuchtet werden können. Besonders gut zur Geltung kommt das natürlich unter Verwendung einer 3DFX-Karte, die zwar unterstützt wird, aber nicht erforderlich ist.
Aufgrund diverser Auflagen und Bestimmungen entspricht die generelle Optik von UEFA 97 den Fernsehübertragungen der Champions League - inklusive Titelmelodie! Darüber hinaus wurden mehrere Minuten an Videosequenzen zusammengetragen, die besonders schöne Szenen der vergangenen Spielzeit zeigen.

Offizielle Lizenz

Die Lizenz der UEFA gestattete es Krisalis außerdem, Porträts zu integrieren - die Einstufung der einzelnen Kicker nach unterschiedlichen Bewertungskriterien (Übersicht, Dribbling, Schußstärke) wurde von Krisalis übernommen.
Der Bereich Strategie und Taktik ist aber nicht nur einfaches Anhängsel, es bietet wirklich sinnvolle, spielentscheidende Optionen.

Taktische Besprechung

So läßt sich mit wenigen Mausklicks die Mannschaftsaufstellung komplett umkrempeln, und die getätigten Veränderungen nehmen auch wirklich Einfluß auf die Vorgehensweise der Spieler.
Wenn nichts mehr schiefgeht und alle kleinen Bugs in den nächsten Tagen beseitigt werden konnten, so sollte UEFA Champions League 1996/97 noch vor dem ersten Halbfinale auf den Markt kommen.

Oliver Menne ■

Jedem Schuß kann man bei UEFA Champions League 1996/97 Effet verleihen - Bananenflanken und Freistöße à la Basler sind kein Problem.

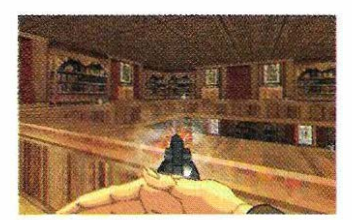


Outlaws

Make my Day!

LucasArts fordert Sie zum Duell: Ruchlose Gangster töten die Frau des Ex-Marshalls James Anderson und entführen seine Tochter. Der Mann sieht rot und lädt schon mal den Colt, um die Bösewichte zur Strecke zu bringen. Das Besondere an diesem 3D-Shooter ist nicht nur das Cowboy-Ambiente, sondern die wie ein Italo-Western aufgebaute Hintergrundgeschichte.

Anfang April, 12 Uhr mittags: Breitbeinig stehen Sie vor dem Regal des Spielehändlers Ihres Vertrauens und mustern die angetretenen Schachteln. Plötzlich, schneller als ein Lidschlag, zuckt Ihre Hand nach vorne und packt den bunten Karton mit der Aufschrift „Outlaws". Das Duell ist eröffnet... So stellt es sich zumindest die Kult-Spieleschmiede LucasArts vor, die überraschenderweise die schon lange angekündigte Mixtur aus 3D-Ballerspiel und Adventure im April veröffentlichen will. Grundlage ist eine verbesserte Version der Grafik-Engine des mittlerweile indizierten Star Wars 3D-Spiels, die neben der überfälligen SVGA-Auflösung endlich auch einen Mehrspieler-Modus bietet. Darin dürfen bis zu acht Sheriffs über ein lokales Netzwerk antreten oder sich zu viert im Internet tummeln. Ganz im Stil der berühmten Adventures von LucasArts bereitet ein liebevoll gezeichnetes Intro den Spieler auf seine Aufgabe vor. Das Leben des Ex-Marshalls James Anderson mit Frau und Kind war ruhig und beschaulich, nachdem der Revolverheld sich aus dem wilden Leben eines Ordnungshüters im Wilden Westen zurückgezogen hatte. Dunkle Schatten ziehen jedoch am Horizont der Idylle auf, als ein schleimiger Landbaron ihm sein Land abkaufen will, um den Bau einer Eisenbahnlinie voranzutreiben. Anderson lehnt ab, und das Unheil nimmt seinen Lauf. Der Gangster läßt Andersons kleine Tochter entführen und die Farm niederbrennen, wobei die Frau unseres Helden umkommt. Der Ex-Marshall vergißt daraufhin das „Ex" und macht Jagd auf die Killer.



Wenn Sie mehreren Gegnern gegenüberstehen, sollten Sie nur noch mit dem Handrücken den Bolzen zurückschlagen, um schneller schießen zu können.



Das Zielfernrohr ist enorm hilfreich, da Sie so aus sicherer Entfernung die Bösewichte angreifen können.



Rauchen gefährdet die Gesundheit - Ihrer Gegner. Mit einer Stange Dynamit räumen Sie gleich mehrere Gangster auf einmal aus dem Weg.



In jedem Level gibt es Geheimräume zu entdecken, die nützliche Hilfsmittel im Kampf gegen die Übermacht der Gesetzlosen enthalten.

Zwei glorreiche Programmierer

Projektleiter Daron Stinnett, der schon bei dem Star Wars-Game für die spannenden Level und die packende Atmosphäre Sorge trug, setzt auch diesmal wieder auf Bewährtes. Die Grafik der 3D-Umgebung ist in einem ähnlichen Stil gehalten wie die aufwendigen Zwischensequenzen, um keinen Bruch nach dem Ende eines Levels zu haben. Die Sprecher der Charaktere wurden nach einem aufwendigen Casting ausgewählt, wobei zu erwarten ist, daß die deutsche Version ein ähnlich hohes Niveau haben wird, da der deutsche Distributor Softgold schon mehrfach bewiesen hat, daß sie englische Version perfekt synchronisieren können. Nichts geändert wird an dem genialen Soundtrack, der ungeheuer flexibel die Szenerie untermalt und den berühmten Kompositionen von Ennio Morricone nahekommt. Er erlaubt sich auch, das eine oder andere musikalische Zitat zwischen eigenen Melodien zu verstecken. Fans der Italo-Western aus den

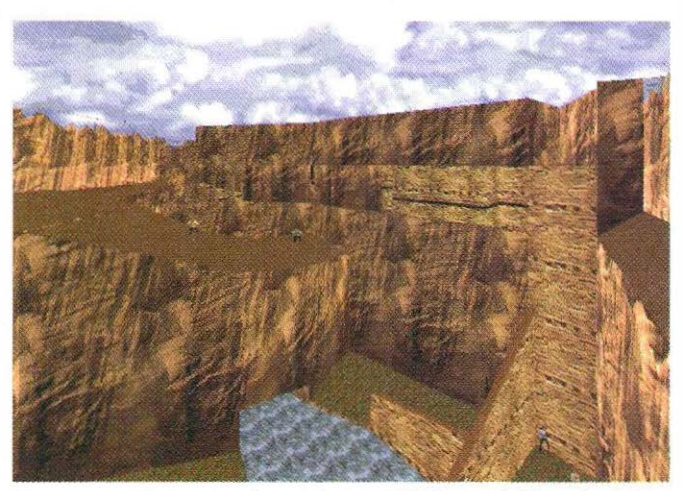
60er Jahren werden sich sofort heimisch fühlen, immerhin war es der Kultklassiker „Zwei glorreiche Halunken", der Daron Stinnett und seinen Co-Designer Stephen Shaw auf die Idee brachte, einen 3D-Shooter im Western-Ambiente zu entwerfen. Dementsprechend sind die Levels gestaltet, die vergammelte Städte zu Zeiten des Goldrausches, weite Wüsten oder fahrende Züge zeigen, in denen Sie sich Duelle mit den Gangstern liefern müssen. Da die 3D-Engine Springen und Kriechen unterstützt, müssen Sie diese Fähigkeiten natürlich auch anwenden, um die Levels zu bewältigen. Wie schon im Star Wars-Spiel, sind auch hier Extrawaffen und andere hilfreiche Gegenstände oft so gut versteckt, daß nur eine gewagte Mischung aus Springen und Laufen zum Erfolg führt. LucasArts hat außerdem Wert auf den Adventure-Anteil in Outlaws gelegt, so daß Sie nicht nur schnell schießen müssen, sondern auch mit den Gegenständen, die Sie auf Ihrem Abenteuer finden, einige Rätsel zu lösen haben. Beispielsweise gelangen Sie im ersten Level nur auf Umwegen in die Bank, indem Sie die gefundene Schaufel an einer bestimmten, bei näherem Hinsehen gut zu erkennenden Stelle benutzen.

Der Held von Outlaws: Ex-Marshall James Anderson, eine Mischung aus Clint Eastwood und Abraham Lincoln.

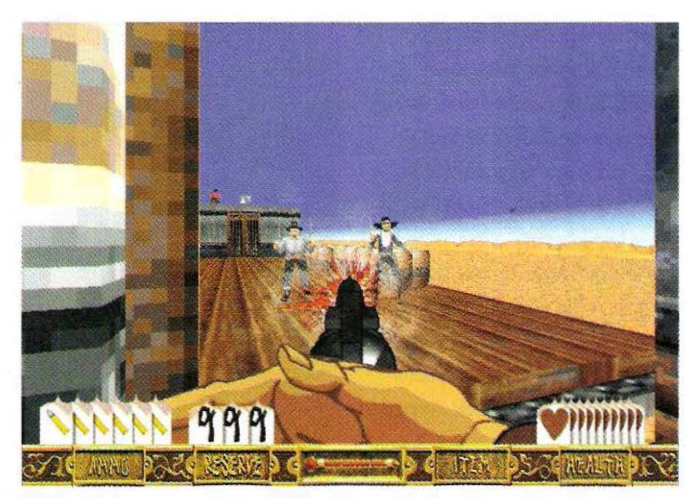
Schrotflinten und Dynamit

Um sich der feindlichen Übermacht zu erwehren, findet unser Marshall eine ganze Reihe nützlicher Waffen, wobei er generell seinen sechsschüssigen Colt bei sich hat. Problem ist nur die Munitionsversorgung, denn zum einen müssen Sie ständig für frische Patronen sorgen, zum anderen die Knarre nach spätestens sechs Schüssen nachladen. Das geschieht per Tastendruck und wird auch ganz manierlich animiert gezeigt, damit Sie wissen, ob Sie noch eine Kugel einschieben müssen oder besser den Halunken vor sich verjagen, bevor er Sie trifft. Eine deutlich höhere Durchschlagskraft haben die normale und die doppelläufige Schrotflinte, natürlich mit abgesägten Läufen. Richtig krachen lassen Sie es dann mit Dynamitstangen, die lässig mit der Zigarre gezündet und dann geworfen werden. Apropos werfen: In späteren Levels finden Sie Wurfmesser, die Sie sogar wieder einsammeln können, nachdem Sie den Gegner ausgeschaltet haben. Besonders wertvoll ist das Zielfernrohr für Ihr Gewehr, das Sie erst einmal in einem Brunnen ertauchen müssen. Damit können Sie relativ gefahrlos Gegner attackieren, die sich auf einem Dach oder hinter anderen Verstecken in Sicherheit glauben. Eine zoom- und drehbare Automap erleichtert das Zurechtfinden in den großen und mehrstöckigen Levels ungemein, außerdem läßt sich der Spielstand jederzeit speichern, was trotz der drei Schwierigkeitsgrade eine große Erleichterung ist und nach der Veröffentlichung des Star Wars-Games auch lautstark gefordert worden war. Die aktuelle Version von Outlaws umfaßte drei spielbare Levels, die anderen 17 Einsätze erhielten gerade noch den Feinschliff. Auch der Mehrspieler-Modus mit der witzigen „Capture the Flag"-Variante namens „Fang den Typen mit dem Huhn" wird derzeit ausgiebig getestet. Sollte die Postkutsche mit dem Testmuster nicht überfallen werden, eröffnen wir die spannende Jagd auf die Gangster in der nächsten Ausgabe der PC Games.

Florian Stangl ■



Die enorm großen Levels zeigen auch tiefe Schluchten und Flüsse, durch die Sie schwimmen oder tauchen können.



Wilde Schießereien auf einem fahrenden Zug haben den Nachteil, daß Sie keinesfalls von einem der Waggons fallen dürfen.



Die stimmungsvollen Zwischensequenzen sind liebevoll gezeichnet und erzählen die spannende Geschichte um die entführte Tochter des Marshalls weiter.

X-COM: Apocalypse

Der jüngste Tag

Manche lernen's nie, Aliens noch viel später. Nach zwei erfolglosen Invasionsversuchen, die mit einem kräftigen Tritt in die Tentakel endeten, legen sich die außeridischen Imperialisten in X-COM: Apocalypse zum dritten Mal mit uns Terranern an.



Die Camps wurden aufwendig gestaltet und bieten viel Spielraum.



Riesige Gebäude und Objekte sorgen für sehr viel Abwechslungsreichtum.



Grafisch läßt sich X-COM: Apocalypse kaum noch mit dem erfolgreichen Vorgänger vergleichen - vorbei sind die Zeiten mit blasser VGA-Grafik.

Die Welt steht an der Schwelle des Nuklearkriegs. Monster zerstören Öltanker, bedrohen unschuldige Passanten und versuchen, ganze Städte in Schutt und Asche zu legen. Und obwohl wir all das auch selber ganz gut können, sind wieder mal diese verdammten Außerirdischen für dieses Chaos verantwortlich. Zeit für die ultimative Söldnertruppe von MicroProse. Zeit für X-COM: Apocalypse!
Die Story unterscheidet sich nur unwesentlich von X-COM 1 und 2, allerdings spielt sich Apocalypse auf begrenztem Raum ab. Agierten die Agenten bisher noch weltweit, ist das Geschehen diesmal auf die Stadt MegaPrime begrenzt, wodurch sich ein wesentlich detaillierteres Spielareal eröffnet. Es ist daher nicht mehr notwendig, sich durch Felder, Unterhölzer und Gebüsche voranzupirschen. Statt dessen schleicht man durch Gebäude, versteckt sich hinter Mauern und nutzt die urbane Umgebung zu seinem Vorteil.

Alien Killer

Falls es Ihnen auf die Mütze geht, daß es immer die Aliens sind, die unseren Planeten angreifen, können Sie den Spieß auch umdrehen: Sobald Sie genügend technologische Fortschritte erzielt haben, entwickeln Sie nämlich interstellare Raumschiffe, mit deren Hilfe Sie in die Dimension der Außerirdischen eindringen und diesen ein paar Tropfen ihrer eigenen Medizin verabreichen können. Genau dieser Bereich des Spiels ist auch für die erhebliche Verspätung des Produkts verantwortlich. MicroProse wollte erst sicherstellen, daß diese beiden Aspekte des Spiels sich vollkommen voneinander unterscheiden. De facto besteht Apocalypse also aus zwei Spielen in einer Verpackung. Eine andere Option macht das Spiel sogar noch vielseitiger: Echtzeitstrategie! Was allerdings nicht bedeuten soll, daß nicht mehr der Reihe nach gespielt werden kann. Vielmehr bleibt es dem User überlassen, ob er den Stil „Classic X-COM" oder „Realtime" bevorzugt. Im Realtime-Modus büßt man natürlich einiges an Kontrolle ein. Die KI versteht grundlegende Taktiken, wie vorsichtige Annäherung an den Gegner, volle Firepower oder gezielte Schüsse. Ansonsten bleibt alles beim alten. Missionen spielen sich auf einem isometrischen Schlachtfeld ab, Söldnertruppen müssen geformt werden und die Forschung darf nie vernachlässigt werden. Im letzteren Bereich stehen Ihnen sogar drei verschiedene Labors zur Verfügung, d. h. Sie können an drei Projekten gleichzeitig arbeiten. Im Biolab betreiben Sie biologische Forschung, Quantenprojekte werden im Quantum Lab bearbeitet, und Prototypen neuer Waffengattungen entstehen in der Fabrik.
Apocalypse verfügt darüber hinaus über wesentlich mehr Forschungsobjekte, größere Basen und natürlich mehr Agenten, die es auszubilden gilt. Sie beginnen mit einer kleinen Basis, die aus Schlafräumen, einer Werkstatt, Verwahrungszellen für gefangene Aliens und einem Lager besteht. Nach und nach bauen Sie Ihr Camp aus, indem Sie Forschungsstationen, Verhörräume und andere Gebäude konstruieren. Vorbei ist's mit den 256 Farben und der 320x240 Pixelauflösung. Der neue SVGA-Modus ermöglicht ein weiter ausgedehntes Sichtfeld mit wesentlich mehr Details. Daß sich diese Wartezeit lohnen wird, kann angesichts der Verbesserungen und neuen Funktionen kaum bezweifelt werden. Das Grundkonzept, dem die Serie ihre enorme Popularität verdankt, bleibt unverändert, und dank der zahlreichen Optionen wird der Spielspaßfaktor noch steigen.

Markus Krichel ■





In den engen unterirdischen Gängen wird das Ausweichen von feindlichen Geschossen deutlich schwerer, vor allem wenn zwei Gegner gleichzeitig angreifen.

Hätten Sie Lust, für den Rest Ihres Lebens die Luft anzuhalten? Abgesehen davon, daß der Rest Ihres Lebens wohl nicht mehr allzu lange dauern würde, ist es schon eine Frechheit, wenn irgendwelche Aliens einfach auf der Erde landen und die Atmosphäre in ein für Menschen giftiges Gemisch umwandeln wollen. Aber es gibt ja zum Glück den hochentwickelten Kampfhubschrauber Sioux F-23, der nicht nur extrem leicht zu fliegen ist, sondern auch eine ansehnliche Palette an Waffen mit sich rumschleppt. Das Augenfälligste an Blue Bytes Extreme Assault ist die exzellente Grafik-Engine, die locker alle anderen 3D-Engines auf dem Markt übertrumpft. Flüssige Animationen in SuperVGA und HiColor-Modus und noch dazu Transparenzeffekte gab es in dieser Qualität auf dem PC noch nicht zu sehen - schon gar nicht ohne 3D-Beschleuniger.

Extreme Assault

Extrem atemlos



Die großen Landschaften sind mit vielen 3D-Objekten angereichert.



Manche Gegner hinterlassen Extrawaffen, Munition und Energie.

Böse Außerirdische wollen der Menschheit die Luft abdrehen, indem sie die Atmosphäre der Erde umwandeln. Klar, daß Sie sich sofort in einen futuristischen Helikopter schwingen und für klare Verhältnisse sorgen. Blue Bytes Extreme Assault verspricht neben der brillanten Grafik-Engine auch ein abwechslungsreiches Missionsdesign.

Die mit Sprachausgabe unterlegten Einsatzbesprechungen werden in Echtzeit dargestellt; für die beeindruckende Grafik-Engine kein Problem.

Filmreifer Soundtrack

Die drei Jahre Entwicklungszeit haben sich also gelohnt, und auch das Missionsdesign verspricht, den durch amerikanische Produktionen gesetzten Standard zu halten. Schließlich fliegen Sie nicht einfach nur durch die Gegend und plätten sämtlichen Gegner, Sie müssen auch mal Dorfbewohner retten oder einen feindlichen Konvoi aufhalten. Insgesamt gibt es sechs verschiedene Landschaften, die völlig unterschiedlich aufgebaut sind und nicht nur über der Erde, sondern auch in dunklen Stollen und Höhlen oder sogar in Festungen zu lösende Aufgaben bieten. Während Sie mit Lasern, Raketen oder durchschlagenden Bomben um sich feuern, dröhnt ein mächtiger, filmreifer Soundtrack aus der Feder von Guru Chris Hülsbeck, der wieder alle Register seines Könnens zieht. Zur spannenden Atmosphäre trägt auch bei, daß die Einsatzbesprechungen nicht durch gerenderte Sequenzen oder digitalisierte Videos gezeigt, sondern in Echtzeit von der unglaublichen 3D-Engine dargestellt werden. Extreme Assault hat trotz des Hubschraubers nichts mit Spielen wie Comanche oder Apache Longbow zu tun, sondern ist ein reinrassiges Actionspiel. Die Steuerung ist angenehm einfach und läßt sich für den Geschmack einstellen, außerdem dürfen Sie sogar während bestimmter Einsätze in einen Kampfpanzer umsteigen und vom Boden aus den Aliens einheizen. Ein Netzwerk-Modus für bis zu vier Spieler in eigens dafür geschaffenen Levels verspricht zusätzlichen Anreiz. Derzeit feilt Blue Byte nur noch an der Ausbalancierung des Schwierigkeitsgrads, Kleinigkeiten wie dem Feintuning der Gegnerintelligenz und einigen grafischen Effekten, die noch spektakulärer werden sollen. Das Testmuster erwarten wir bereits für die nächste Ausgabe, schließlich soll Extreme Assault bis Mai in den Läden stehen.

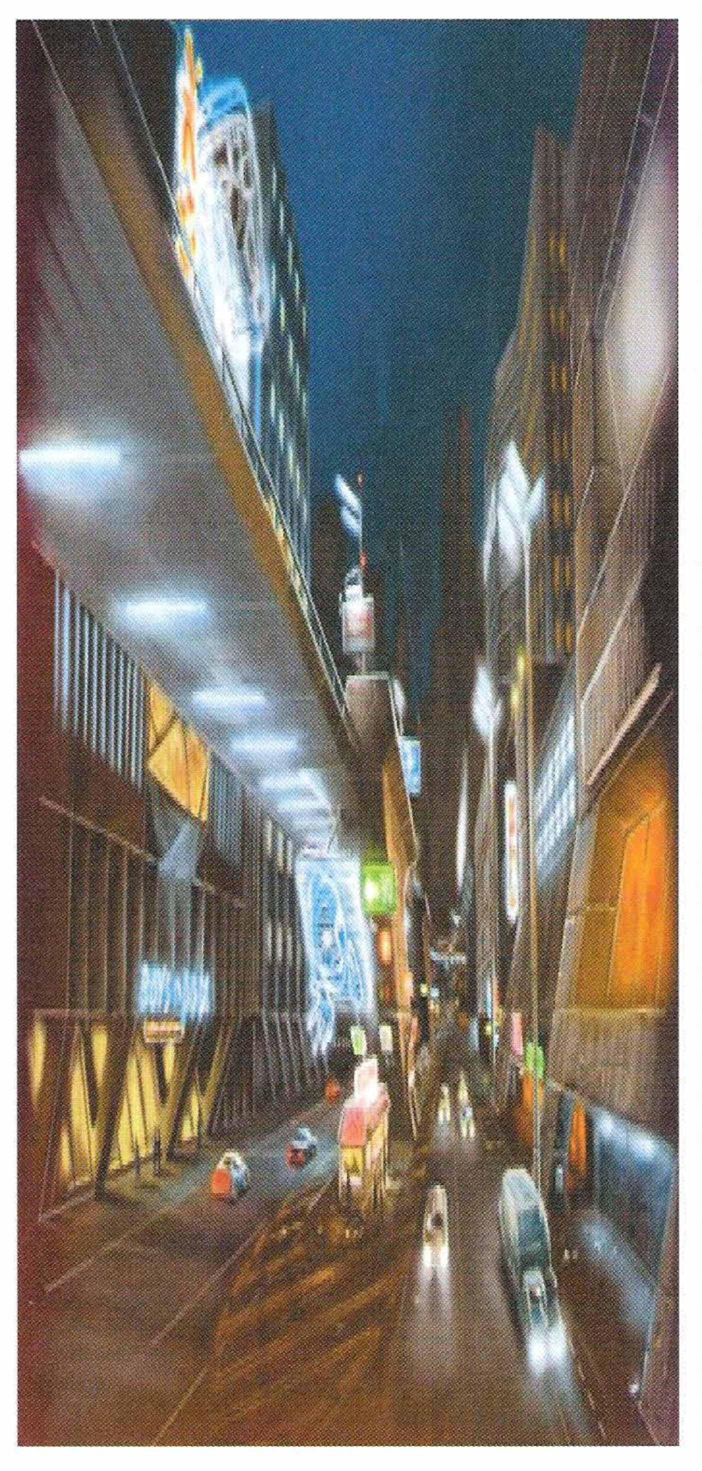
Florian Stangl



Carmageddon

Autocalypse

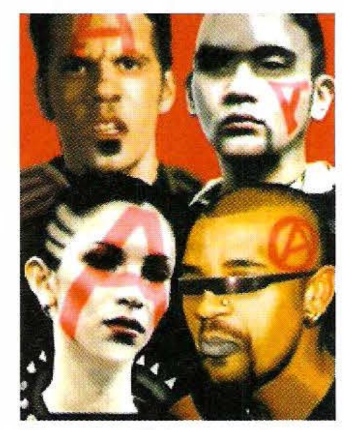
Härter als Destruction Derby und schneller als die Polizei erlaubt: Carmageddon ist ein knackiges Rennspiel für Leute, die es mit dem Regelwerk der Straßenverkehrsordnung nicht so genau nehmen. Der vielversprechende Newcomer von SCI bietet einige ungewöhnliche Neuerungen.



Stellen Sie sich vor, Sie sitzen im Auto und plötzlich werden Sie von allen Seiten grob angemacht. Blöde Sprüche fallen, und kurz darauf krachen die ersten Autos in Ihre Karosse, Qualm steigt auf und Passanten rennen um ihr Leben. Wer bibelfest ist, fühlt sich an die finale Weltenschlacht Armageddon erinnert, nur daß aus den vier apokalyptischen Reitern gleich 25 werden und diese statt auf feurigen Hengsten mit PS-starken Boliden Jagd auf Sie machen. SCI hat sich einfach das alttestamentarische Szenario zu Herzen genommen und wegen des hohen Blechanteils ein „C" vorne drangehängt: Carmageddon war geboren. Eine Hintergrundgeschichte zur Motivationsförderung haben sich die Entwickler gleich geschenkt, es geht einfach nur darum, sich gegen die Widersacher durchzusetzen, möglichst lange am Leben zu bleiben und die meisten Punkte zu sammeln. Das geschieht zum einen durch den Rennablauf, bei dem es natürlich eine gewisse Anzahl von Runden gibt, die möglichst schnell durchfahren werden können. Wohlgemerkt können, aber nicht müssen, denn Carmageddon bietet Ihnen an, auch mal den Asphalt zu verlassen und einen Ausflug ins Grüne zu wagen. Dort lassen sich zum einen unliebsame Konkurrenten gezielt bearbeiten und zu einem handlichen Häuflein Schrott verarbeiten, zum anderen finden Sie dort auch geheime Streckenabschnitte, in denen etliche Drohnen nur darauf warten, von Ihnen zerquetscht zu werden. Das Fahrverhalten der Wagen hat SCI enorm realitätsnah gestaltet, so lassen sich beispielsweise problemlos wunderschöne Kreise auf den Asphalt brennen, indem Sie mit angezogener Handbremse Vollgas geben.

Alles Schrott

Grund zur Freude kommt auch bei Powerslides, Drifts und fatalen Überschlägen auf, da zusätzlich zur spektakulären Optik auch die Karosserie der Fahrzeuge entsprechend demoliert wird. Das simple Überfahren der mit einem unangenehm agilen Fluchtreflex ausgestatteten Roboter bringt weniger ein als etwa das gezielte Zerquetschen zwischen Ihrem Auto und einer Hauswand oder das seitliche Hineinrutschen in die Blechopfer. Je origineller die Demontage ist, desto überschwenglicher belohnt das Programm Sie mit wichtigen Punkten und sogar mit Bonusobjekten, die Ihr Fahrzeug aufrüsten. Das kann eine neue Waffe sein oder eine ganz profane Finanzspritze, die im-



Diese sympathischen jungen Leute sind Ihre Gegner in individuell designten Autos - als Anhalter hätten sie wohl keine Chance, mitgenommen zu werden, weswegen sie jeden anderen Fahrer am liebsten aus dem Weg räumen.



Carmageddon ist kein Fall für zimperliche Naturen. Hier hebeln wir gerade gekonnt einen Gegner aus.



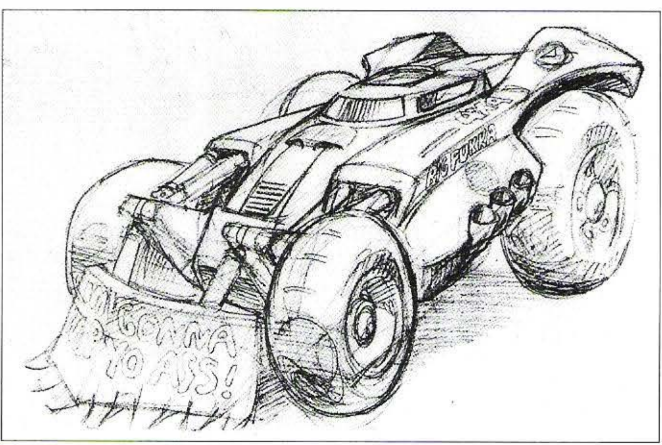
Mit solch lustigen Extras läßt sich aus jedem Vehikel ein Killer allererster Kajüte basteln. Ein Schubs, und Ihr Gegner wird hilflos durch die Gegend geschleudert.

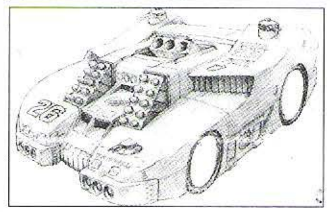
mer willkommen ist. Da sich Ihr Vehikel sogar während der Fahrt reparieren läßt, muß immer genügend Geld auf dem Konto sein. Aufbessern läßt sich die Börse neben dem Zerlegen der Roboter vor allem mit dem fachgerechten Entsorgen der gegnerischen Fahrer bzw. von deren Autos. Mit den Ersparnissen dürfen Sie vor dem nächsten Rennen das Gefährt mit netten Extras aufrüsten, darunter spitze Eisenkegel, die an die Schnauze des Wagens angeflanscht werden und den Gegner bei einem Crash mächtig durch die Gegend sausen lassen. Ist Ihnen das eigene Leben lieb, sollten Sie in einen stärkeren Schutzkäfig für die Fahrgastzelle investieren oder lieber den schwachen Motor mit einer teuflischen Elf-Liter-Maschine vertauschen. Je besser der Wagen, desto leichter fällt es Ihnen, die Umgebung zu nutzen.

Panik in der Stadt

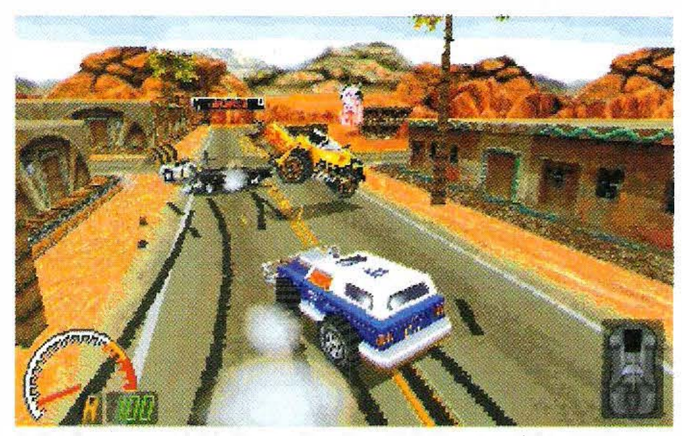
Die SCI-Programmierer haben jede Landschaft mit unglaublich vielen Objekten vollgestopft, die sich alle nutzen lassen, den anderen Fahrern oder den Robotern das Leben so schwer wie möglich zu machen. Schilder für die Straßenabsperrung werden zu perfekten Sprungschanzen, die zu waghalsigen Schrauben oder eingesprungenen Rittbergern führen. Ampelanlagen lassen sich umnieten und auf danebenstehende Roboter werfen, und ein zugefrorener See ist die optimale Spielwiese für rutschiges Drohnenjagen. Highlight ist ein Geheimweg, der zu einer Art Fußballstadion führt, in dem die Blechkameraden gerade beim Frühsport sind und nur darauf zu warten scheinen, Ihnen als Aufbesserung des Punktekontos zu dienen. Neben einer belebten Stadt mit Straßenschluchten und Parkanlagen gibt es unterirdische Stollen mit tiefen Fallgruben, langgezogene Küstenstraßen oder romantische Winterlandschaften. Jede der Strecken eignet sich durch ihre Größe auch für ausgedehnte Mehrspieler-Schlachten von bis zu acht Fahrern auf einem lokalen Netzwerk, wobei auch Modem- und Nullmodem-Besitzer zu zweit rammen und demolieren dürfen. Eine bereits eingedeutschte Testversion soll für die nächste Ausgabe der PC Games eintrudeln, falls den Programmierern auf der Fahrt zur Arbeit nicht ein unliebsamer Verkehrsteilnehmer dazwischenkommt.

Florian Stangl ■





Frühe Skizzen wie diese lassen bereits die Absicht der Designer erkennen, aus Carmageddon ein Rennspiel der etwas deftigeren Gangart werden zu lassen.



Jedes Brems- oder Schleudermanöver hinterläßt Spuren auf der Straße, die das ganze Rennen über erhalten bleiben.



Hier treffen sich gerade drei Fahrer beim Kampf um den Laternenpfahl, der in kürze seinen Geist aufgeben und möglicherweise eine der Drohnen unter sich begraben wird.



Vor dem Rennen sehen Sie auf der Übersichtskarte den Verlauf der eigentlichen Rennstrecke. Sie können aber jeden Fleck auf der Karte erreichen, wenn Sie keinen Wert auf den Gewinn des Rennens legen.



Net Storm, Heavy Gear, Zork: Grand Inquisitor

Science Fiction

Seit fast 20 Jahren gehört der Name Activision zum festen Bestandteil der elektronischen Unterhaltungsszene. US-Korrespondent Markus Krichel war für Sie mit Filmteam, Fotokamera und gespitztem Diktiergerät vor Ort in Los Angeles und scheint sein allaufklärendes Licht auf die interessantesten Produkte des kalifornischen Softwarehauses.

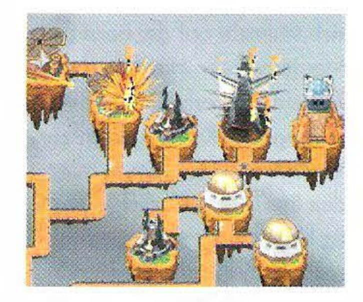
Als eine der wenigen Firmen, die den Sprung von der Konsole zum PC geschafft haben, etablierte sich Activision schon bald als Lieferant meist solider und teilweise herausragender Spiele, wobei insbesondere die Zork- und MechWarrior-Serie hervorzuheben sind. Dennoch ist es dem kalifornischen Unternehmen bislang nicht gelungen, sich ganz oben in der Hierarchie des Software-Olymps zu etablieren. Das könnte sich mit der für dieses Jahr geplanten Produktoffensive jedoch ändern.

Ebenso wie Westwood (Sole Survivor), Origin (Ultima Online) oder Sierra (The Realm) setzt auch Activision auf die stetig ansteigende Popularität des Internets als Spieleplattform.

Strategie im Internet: Net Storm

Net Storm ist ein Multiplayer-Echtzeit-Strategiespiel für acht Spieler, das von Titanic Entertainment in Austin, Texas entwickelt wird. Daß so ziemlich jede Softwarefirma in Austin aus ehemaligen Origin-Mitarbeitern besteht, bewahrheitet sich auch in diesem Fall: Titanic-Gründer Ken Demarest programmierte dort fleißig an Wing Commander, Ultima 7 und Bioforge mit. Außerdem steht in seiner Biographie zu lesen, daß er derjenige war, der die Idee für Ultima Online hatte - eine Behauptung, die bei Origin jedoch heftigste Gegenwehr auslöst. Daß es den Titanic-Designern nicht an der nötigen Phantasie fehlt, beweisen sie mit Net Storm.

Das Ziel des Spiels besteht darin, schwebende Inseln zu erobern. Zu diesem Zweck stehen zwei Spielumgebungen zu Verfügung: Die „Serenesphäre" und die „Pyrosphäre". In der ersteren baut man seine Inselbasis, die hauptsächlich aus einer Fabrik und einer Vortex besteht. Die Vortex ist ein zentraler Speicher, in dem die „Stormpower" gelagert wird, d. h. die zum Bau der militärischen Einheiten notwendige Energie. Je mehr Stormpower zur Verfügung steht, desto schneller vermehren sich die Truppen. Spieler, die sich in der Serenesphäre befinden, können nicht angegriffen werden. Hier werden alle wichtigen Entscheidungen vor dem Aufstieg in die Pyrosphäre, die eigentliche Spielarena, getroffen. Die Serenesphäre dient darüber hinaus auch als Trainingslager. Spieler können im Kampf gegen den Computer erste Erfahrungen sammeln, bevor man gegen menschliche Gegner antritt. Es sollte jedoch unbedingt erwähnt werden, daß es sich bei Net Storm trotz dieses Einzelspieler-Modus hauptsächlich um ein Internet-Spiel handelt.
In der Pyrosphäre wird sich herausstellen, ob die richtigen Entscheidungen getroffen wurden. Die Insel wird in die Spielumgebung plaziert, und die Suche nach dem ersten Opfer beginnt. Zur Eroberung einer feindlichen (oder noch unbewohnten) Insel baut man zunächst eine Verbindung in Form einer Brücke. Die fertig gebauten Einheiten werden nun über die Vortex auf die Brücke, so nahe wie möglich zum Gegner, „gebeamt". Aber Vorsicht: Je größer die Distanz von der Vortex zum Einsatzgebiet der Streitkräfte ist, desto länger dauert deren Konstruktion. Sobald die Mitstreiter an ihrem Bestimmungsort eintreffen, gehen sie zum Angriff über. Und genau an dieser Stelle wird der Unterschied zwischen Net Storm und anderen Strategiespielen deutlich. Anstatt wie gewohnt seine Truppen einzeln zu koordinieren, übernimmt nun die KI des Programms die Kontrolle über die Truppen. Lediglich einige kleinere, allerdings nicht mehr widerrufbare Entscheidungen, wie z. B. die Schußrichtung einer Kanone, werden noch vom Spieler gefällt. Letztendlich entscheidet somit die Plazierung der Einheiten und damit die bessere Strategie über Sieg oder Niederlage. Erscheinen soll Net Storm Ende des Jahres.

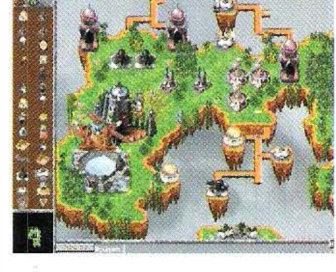

Brücken lassen sich bei Net Storm in Sekundenbruchteilen errichten.


Die große Anzahl an Einheiten läßt auf Abwechslung hoffen.


Über das kleine Fenster am unteren Bildschirmrand können Sie im Netz mit anderen Spielern kommunizieren.

Ersatz für Battletech: Heavy Gear

Fans der MechWarrior-Serie sollten ihre Suche nach MechWarrior 3 auf ein anderes Label ausdehnen: Die Lizenz für dieses im Battletech-Universum agierende Produkt ging wieder an deren Erfinder FASA zurück, die sich nun ihrerseits - mit tatkräftiger Unterstützung von MicroProse - im Combat-Genre engagieren werden. „Giant Robot Games" gibt es allerdings massenweise, und so dauerte es auch nicht lange, bis Activision einen Nachfolger an Land zog. Ein neuer Lizenzdeal für das in der Beliebtheitsskala nur unwesentlich unter Battletech angesiedelte Heavy Gear garantiert die virtuelle Fortsetzung der etablierten Kampfspielserie - wenn auch unter anderem Namen. De facto wird die Heavy Gear-Serie nichts weiter als die Fortsetzung der MechWarrior-Produktreihe sein. Selbst die für MechWarrior: Mercenaries entwickelte Game-Engine wird in modifizierter Form wieder zur Anwendung kommen. Das erste Spiel in der neuen Reihe wird daher auch von demselben Designteam entwickelt.
Der Hauptunterschied liegt darin, daß die Kampfroboter in Heavy Gear wesentlich kleiner und agiler sind als ihre MechWarrior-Äquivalente. Dort bringen es die meisten Boliden auf stattliche 15 bis 20 Meter, während die „Gears" ca. vier bis fünf Meter lichte Höhe aufweisen. Dies macht sie natürlich beweglicher und ermöglicht eine Reihe neuer Funktionen, wie beispielsweise Kriechen oder Ducken. Piloten bauen ihre eigenen Me-




Vor allem für das Spiel im Netzwerk wurde Net Storm konzipiert.



Nachdem die Battletech-Lizenz an FASA zurückgefallen ist, arbeitet Activision an einer Umsetzung der Brettspielserie Heavy Gear.

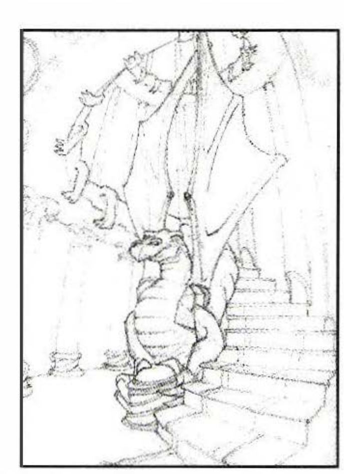
chs (Gears) im Gear Constructor Lab und ziehen von dort in die Schlacht. Die Spielumgebung ist der Planet Terra Nova, der von ehemaligen Erdbewohnern bevölkert ist, die sich der Angriffe diverser Organisationen erwehren müssen. Der erste Teil wird laut Activision „das Eröffnungskapitel einer epischen Konfrontation" werden. Damit wäre dann alles wieder im Lot! Von der Hintergrundstory ist leider zu diesem Zeitpunkt nicht mehr bekannt, man verspricht aber eine durchgehende, rollenspielähnliche Handlung zwischen den Missionen - ein Punkt, der in den MechWarrior-Spielen stark vernachlässigt wurde.
Unter dem Titel Zork: Grand Inquisitor erscheint der nunmehr achte Teil der skurrillen Abenteuerserie, die vor 15 Jahren von der legendären Infocom-Truppe ins Leben gerufen wurde.

Zork-Nachfolger: Grand Inquisitor

Margaret Stohl, eines der raren weiblichen Wesen im Programmiererlager, wurde mit der Entwicklung beauftragt und traf gleich zwei mutige Entscheidungen: Zum ersten wird sich Grand Inquisitor stärker an die Ursprünge der Serie anlehnen, was sich u. a. in der ersten grafischen Darstellung der klassischen Location „Westlich des Hauses" (West of House) äußert. Zweitens wird erstmals in der Geschichte der Zork-Serie ein Magiesystem Anwendung finden. Fons der Serie wissen, daß Magie aus dem Zork-Imperium verbannt wurde. Der Konflikt, den es zu lösen gilt, tobt zwischen den Befürwortern der Magie und deren rein an Technologie interessierten Gegnern. Wer jedoch glaubt, daß die Aufgabe des Spiels darin besteht, die technologische Reinheit des Imperiums zu erhalten, sieht sich getäuscht: Der Spieler findet sich vielmehr auf der Seite der Magier wieder. Hierzu stehen ihm ein Zauberbuch und diverse magische Komponenten zur Verfügung. Und sollte es mit den Sprüchen mal nicht so richtig klappen, kann der unerfahrene Zauberlehrling jederzeit auf einen „Spell Checker" zurückgreifen. Das Spiel beginnt mit dem Tod des dritten Dungeon Masters von der Hand des Inquisitors. Der von mehreren Techno-Firmen gesponserte Hauptsitz der Inquisition befindet sich in Port Foozle, in einem ehemaligen Kloster. Es kann wirklich noch nicht allzulange her sein, daß dieses Kloster stillgelegt wurde, handelt es sich doch um dasselbe Gebäude, in dem sich Zork: Nemesis zutrug. Magie kann nur dann nach Zork zurückkehren, wenn es dem Spieler gelingt, den Inquisitor zu besiegen.
Neben den bereits erwähnten Neuerungen fällt auf, daß die Welt von Zork in den vergangenen Jahren eine Bevölkerungsexplosion erlebt haben muß. Nur so ist es zu erklären, daß in dem sonst als extrem dünn besiedelt bekannten Zork-Universum plötzlich jede Menge Nicht-Spieler-Charaktere zum Plausch bereitstehen. Wie diese Charaktere im einzelnen aussehen werden, steht noch nicht fest. Doch Namen wie Flatheads oder Grues lassen auf recht groteske Erscheinungen schließen. Activision beweist auch mit Zork: Grand Inquisitor seine nie versiegende Treue zu Bill „Torquemada" Gates und will das Spiel als reines Win95-Produkt im Herbst auf den Markt bringen.

Zu guter Letzt

Wo bleibt eigentlich Floydd, der bösartige Robater? Der bleibt ein Wunschtraum! Activision hat sich aufgrund interner Schwierigkeiten während der Produktion dazu entschlossen, das angekündigte neue Planetfall-Spiel in der Schublade zu lassen. Und falls Sie diesen Artikel nach News über Dark Reign durchforstet haben, verweise ich auf unser Echtzeit-Special in dieser Ausgabe. Alles in allem hat Activision für 1997 eine überzeugende Produktpalette anzubieten. Insbesondere der personelle Zuwachs in der kreativen Abteilung, die sich mit Ken Demorest (Bioforge) und Ron Millar (Warcraft) verstärkt hat, läßt für die Zukunft hoffen. Außer den hier beschriebenen Spielen sind noch weitere Programme zu erwarten, darunter auch ein noch titelloser interaktiver Film mit einem nicht näher bezeichneten Hollywoodstar (man munkelt von Bruce Willis).



Der Drache spielt im achten Zork eine besondere Rolle.



Zork: Grand Inquisitor verfügt über phantastische Grafiken, die eine ganz eigene Welt erschaffen. Hier sehen Sie einen ersten Screenshot.


FOSTER'S
UNIROYAL
Mobil





Formel 1

Jagdfieber

Die neue Saison hat gerade erst begonnen, und schon tauchen wieder die ersten Rennspiele und -simulationen auf. Den Anfang macht in diesem Jahr Psygnosis: mit sensationeller Grafik und sündhaft teurer Lizenz wollen die Engländer die Weltmeisterschaft bereits vorzeitig für sich entscheiden.

Das vom englischen Entwicklerteam Bizarre Creations für Psygnosis produzierte Formel 1 läßt sich nicht unbedingt mit Grand Prix 2 vergleichen. Formel 1 orientiert sich eher am klassischen Rennspielkonzept: einfache Steuerung und üppige Grafik ergeben hohen Spielspaß. Eine direkte Gegenüberstellung macht also aufgrund der Abstriche, die bei der Realitätsnähe gemacht werden mußten, wenig Sinn. Vielmehr führen die riesige Optionsvielfalt und die hohe Qualität der Grafik sogar in Versuchung, Formel 1 mit hochgezüchteten Spielautomaten zu vergleichen.

Die Saison 1995

Aufgrund der offiziellen Lizenz konnte Bizarre Creations alle Daten der Saison 1995 verwenden - das Jahr, in dem Michael Schumacher mit Benetton zum zweiten Mal Weltmeister wurde. Insgesamt stehen also 17 Strecken und 13 Teams mit 26 Fahrern zur Verfügung, um in drei verschiedenen Modi auf die Piste zu gehen.
In der „Weltmeisterschaft" versuchen Sie, sowohl die Team- als auch die Einzelwertung zu bestimmen, und in einem „Duell" treten Sie gegen einen einzelnen Piloten an. Für frischen Wind sorgt allerdings die „Leiter": in diesem Modus müssen Sie vor einem bestimmten Fahrer über die Ziellinie schießen, ob Sie das Rennen gewinnen oder auf dem vorletzten Platz landen, spielt überhaupt keine Rolle. Die Anforderungen steigen jedoch stetig, denn zu Beginn treten Sie gegen offensichtlich schwächere Gegner an, um letztlich bei Damon Hill, Michael Schumacher und Co. zu landen.

Arcade oder Grand Prix?

Um das Fahrverhalten zu bestimmen, stehen zwei Modi zur Verfügung: im Modus „Arcade" kann man hemmungslos über Grünflächen und Bordsteine dübeln, ohne daß der Wagen sofort ausbricht. Beim „Grand Prix" muß man schon ein wenig vorsichtiger sein, denn zu viel Engagement wird meistens mit einem Dreher oder einem Ausflug ins Grüne quittiert. Außerdem kann man natürlich festlegen, ob sich die Reifen während des Rennens abnutzen oder ob Schäden am Fahrzeug berücksichtigt werden sollen - Boxenstops werden bei längeren Rennen also erforderlich. Darüber hinaus lassen sich Lenk- und Bremsunterstützung ein- und ausschalten.
Für die Steuerung über Tastatur und Joystick existieren verschiedene Voreinstellungen, die sich mit wenigen Mausklicks anwählen lassen - umständliches Konfigurieren und Anpassen entfällt deshalb völlig. Formel 1 läßt sich aber nicht nur mit konventionellen Eingabegeräten spielen, an eine Unterstützung für Lenkräder und Pedale wurde ebenfalls gedacht.



Die letzte Rechtskurve, bevor es auf die Zielgerade geht: vor allem Monaco wirkt durch die genaue Nachbildung der Gebäude sehr realistisch.



Der Frontspoiler ist zu 100% beschädigt, Ersatz muß her.



Das Car-Setup beschränkt sich auf die nötigsten Einstellungen.

Hardware

Welchen Prozessor bzw. welches System wird vorausgesetzt?
Ab einem Pentium 100 mit 32 MB RAM läuft Formel 1 in angenehmer Geschwindigkeit, ab einem Pentium 133 schließlich ruckelfrei. Außerdem funktioniert es ausschließlich unter Windows 95.

Kann ich Formel 1 mit meiner „normalen, konventionellen" Grafikkarte spielen?
Nein, Formel 1 benötigt eine Karte mit 3D-Beschleunigung, sonst gibt es im günstigsten Fall ein paar Soundeffekte zu genießen - der Bildschirm bleibt schwarz!

Mit welchen Grafikkarten läuft denn dann Formel 1?
Formel 1 beinhaltet eine optimierte Version für Grafikkarten mit dem 3DFX-Chipsatz, wie ihn die Orchid Righteaus 3D und Diamond Monster 3D verwenden. Es werden aber (über Microsofts genormte Software-Schnittstelle Direct3D) auch 3D-Beschleunigerkarten unterstützt, die über andere Chipsätze (zum Beispiel: Videologic PowerVR oder Rendition Vérité) verfügen. In diesem Fall sind allerdings starke Leistungseinbußen zu erwarten, einen ausführlichen Bericht über diese Version liefern wir in der nächsten Ausgabe nach.

Keine akkurate Simulation

Das realistische Fahrverhalten darf aber nicht darüber hinwegtäuschen, daß es sich bei Formel 1 auf keinen Fall um eine akkurate Simulation handelt, sondern vielmehr um ein lupenreines Rennspiel.
Das wird schon bei den Fahrzeugeinstellungen offensichtlich: ein exaktes Setup läßt sich leider nicht erstellen, nur allgemeine Optionen stehen zur Verfügung. Daß der Rennzirkus ein wenig vereinfacht dargestellt wird, hat aber auch seine guten Seiten, denn nicht jeder Spieler möchte sich stundenlang mit Bodenblech und Getriebeübersetzungen beschäftigen, um an der Spitze mitfahren zu können.
In puncto Gameplay tendiert Formel 1 eher zum Actionspiel. Zwar muß man behutsam mit Gas- und Bremspedal umgehen, um nicht schon beim Start eine Pirouette zu drehen, jedoch verhalten sich die flachen Rennboliden selbst in engen Kurven gutmütig. Das ist auch notwendig, denn auf den einzelnen Strecken befinden sich nur relativ wenige Fixpunkte, von denen man seine Bremsmanöver abhängig machen kann. Vor allem beim Überholen wirft diese Tatsache häufig Probleme auf: ein einfaches Verlagern des Bremspunktes unter Berücksichtigung des kürzeren Bremswegs ist kaum möglich. Vielmehr muß man im Stil eines Jean Alesi waghalsig in die Kurve schleudern und hoffen, daß die Konkurrenz mitdenkt und freiwillig nachgibt. Kleine Rempler lassen sich dabei natürlich nicht vermeiden. Damit man aber nicht schon nach wenigen Spielminuten das Geschehen vom Seitenstreifen aus beobachten muß,

Vergleich

Der direkte Vergleich mit Grand Prix 2 fällt zumindest im Bereich Grafik eindeutig zugunsten des Newcomers aus. Die Grafik ist farbenfroher und detaillierter, die Wagen entsprechen noch mehr der Realität. Lediglich die Sichtweite ist bei Grand Prix 2 ein wenig höher.


GP2 und Formel 1 im Vergleich: beide Spiele liefen auf einem Pentium 133 mit 16 MB RAM, das...



...Ergebnis ist eindrucksvoll. Für Formel 1 wird jedoch auch eine 3D-Grafikkarte benötigt.

wurde die Toleranzgrenze für Schäden an der Karosserie und den Spoilern hoch angesetzt. Nach jedem Zusammenprall verschlechtern sich allerdings die Fahreigenschaften, d. h. der Wagen liegt unruhiger auf der Straße und bricht bei abrupter Beschleunigung auch schneller aus. Mehr als vier bis fünf Karambolagen verkraftet der Bolide jedoch nur selten, dann muß man endgültig die Boxengasse ansteuern, um einen neuen Spoiler montieren zu lassen.
Daß einem nicht gleich alle Einzelteile um die Ohren fliegen, sobald man mit einem anderen Fahrer zusammen-



Das Ferrari-typische Rot kommt bei Formel 1 besonders gut zur Geltung. Generell wurden die Wagen recht originalgetreu nachgebaut.



Auch anhand der Grünstreifen läßt sich erkennen, daß Formel 1 65.000 Farben verwendet - das ist nur mit 3D-Beschleunigerkarten möglich.





Aus dieser Perspektive läßt sich Formel 1 am angenehmsten spielen.

prallt, geht für ein actiongeladenes Rennspiel vollkommen in Ordnung. Schmerzlich vermissen werden jedoch viele die beiden Außenspiegel, mit denen man normalerweise das herannahende Feld beobachten kann. Zwar gibt es die Möglichkeit, per Tastendruck nach hinten zu schauen, allerdings vermittelt das nicht den gleichen Nervenkitzel, man fühlt sich nicht so stark unter Druck gesetzt.

Schneller Bildaufbau

Wirklich sensationell ist bei Formel 1 die grafische Ausarbeitung ausgefallen. Der Bildaufbau ist erstaunlich schnell und läßt sich auch nicht von hohem Verkehrsaufkommen nach einem Unfall aus der Ruhe bringen. Die Strecken wurden liebevoll nachgebildet und hinterlassen aufgrund der hohen Farbtiefe (65.000 Farben) einen sehr realitätsnahen Eindruck - lediglich der Tunnel in Monaco ist auf der linken Seite verschlossen.

Das Hauptaugenmerk hat Psygnosis allerdings auf die Darstellung der Wagen gelegt, wirken sie doch so realistisch und eindrucksvoll wie in keinem anderen Computerspiel. Gras und Schotter setzen sich auf den Reifen fest, wenn man einmal über die Seitenbegrenzung hinausgeschossen ist, auf regennasser Fahrbahn ziehen die Wogen gewaltige Gischtwolken hinter sich her und Funken lassen



Bei diesen Wetterverhältnissen müssen Sie sehr behutsam mit...

das Aufsetzen des Bodenblechs erahnen. Die verschiedenen Perspektiven sollten jeden Geschmack treffen, wobei vor allem die Fahrt aus der Ich-Perspektive zu empfehlen ist - selten konnte bislang ein Spiel das Gefühl für Geschwindigkeit so gut vermitteln



...dem Gaspedal umgehen, sonst ergeht es Ihnen wie Damon Hill auf diesem Bild. Ein Abflug ins Grüne ist vorprogrammiert.

Perspektiven

Formel 1 bietet vier verschiedene Kamerawinkel. Puristen werden sicherlich aus der Ich-Perspektive an den Start gehen. Ein wenig mehr Übersicht verschaffen jedoch die Außenansichten: man kann weiter in die Ferne blicken und gleichzeitig am eigenen Heck klemmende Fahrzeuge im Auge behalten.



Ein Blick über die Schulter



Außenansicht 1



Außenansicht 2



Außenansicht 3

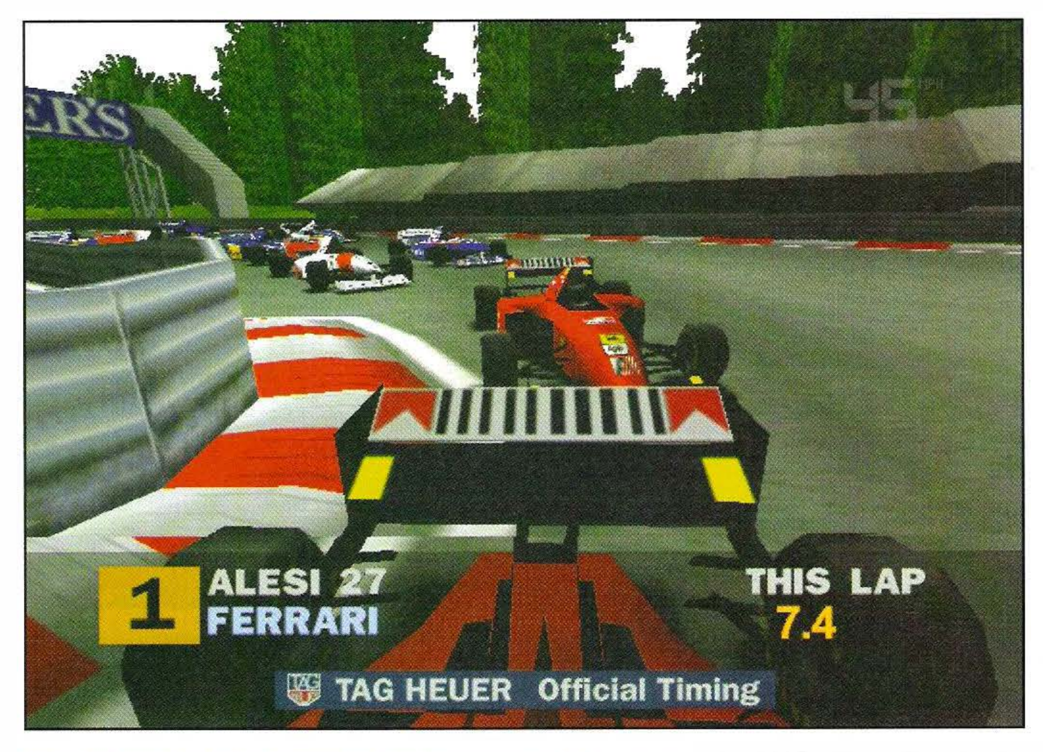


Mit „Schnauze"



Ohne „Schnauze", direkt am Boden





Jeon Alesi führt das Feld an, spürt aber seinen Team-Kollegen im Nacken. Leider gibt es bei Formel 1 keine Rückspiegel...



Psygnosis verwendet die Daten der Saison 1995. Damals fuhr Michael Schumacher noch zusammen mit Johnny Herbert für Benetton.

wie Formel 1. Das liegt unter anderem an der Option „Screen Tilt". Wird sie angeschaltet, so neigt sich der Kopf des Piloten (also der Spielbildschirm) nach links oder rechts, wenn man beispielsweise schleudert oder in eine enge Kurve hineinfährt.
Einziger Nachteil der ansonsten rundum gelungenen Engine: die Wagen wirken ein wenig aufgesetzt, als ob sie über dem Asphalt schweben würden, und gelegentlich tauchen Polygon-Fehler auf, sobald man einem Gegner zu tief ins Getriebe schaut.

Musik vom Feinsten

Auch in puncto Musik machte Psygnosis Nägel mit Köpfen und engagierte zwei Künstler, die für kraftvollen, aber melodischen Heavy Metal bekannt sind: Joe Satriani und Steve Vai steuerten ein paar Tracks aus ihren erfolgreichsten Produktionen bei, so daß Formel 1 fast schon den Titel „Beste Musik in einem Computerspiel" verdient hätte.
Wer die Atmosphäre aber noch intensiver in sich aufsaugen möchte, der wird auf die Kompositionen aber gerne zugunsten der Sprachausgabe verzichten. Jochen Mass, ehemaliger Rennfahrer und kompetenter Kommentator der RTL-Übertragungen, präsentiert das Rennen - sofern man sich für die deutsche Version entschieden hat. Auf der CD-ROM befinden sich aber viele weitere Moderatoren, wie beispielsweise Murray Walker (England). Der Motorensound wurde von echten Rennwagen gesampelt und hört sich dementsprechend realistisch an. Lediglich das leichte Aussetzen beim Herunterschalten wurde nicht so stark berücksichtigt wie bei Grand Prix 2. Dafür hört man aber nicht nur den eigenen Motor, sondern auch die Maschinen der Konkurrenz, so daß das Fehlen des Rückspiegels ein wenig kompensiert wird.

Oliver Menne ■

Statement



Um ein Haar hätte Psygnosis dem großen Rivalen Grand Prix 2 den Titel abringen können. Da bei der Realitätsnähe aber sehr viele Einsparungen vorgenommen wurden, muß man Formel 1 jedoch eher mit actiongeladenen Rennspielen vergleichen - und da hat der Newcomer klar die Nase vorn.
Wenn man Formel 1 das erste Mal sieht, sitzt man fast paralysiert vor dem Bildschirm, so atemberaubend und ehrfurchtgebietend ist die Grafik. Dieses Spiel zeigt, warum sich Grafikkarten mit 3D-Beschleunigung auf Dauer durchsetzen werden: die Anzahl der Details, die unglaubliche Farbtiefe und natürlich die feinen Texturen sind mit herkömmlichen Karten einfach nicht darzustellen. Die Erfordernis einer solchen Grafikkarte ist aber auch gleichzeitig der einzige Punkt, der Formel 1 zum Verhängnis werden könnte, denn das Spiel selbst ist an Rasanz kaum zu überbieten.



RANKING

Rennspiel	
Grafik	90%
Sound	91%
Handling	90%
Spielspaß	90%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Psygnosis
Preis	ca. DM 100
Release	April 97

POST SCRIPT

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

IN EIGENER SACHE

Die hypergologisch korrekten Odontometer tendieren partiell zu primär elastischen Defiminationen. Allerdings sollten wir uns alle stets bewußt sein, daß die Protanthesis sublimiert werden kann, obwohl desolutorisch abnorme Adversative hierbei kaum eine Rolle spielen. Können brikolierte Fortifikationen unser Leben beeinflussen? Die Antwort sollte ein klares „ja" sein – die sind so leicht, die schwimmen sogar in Milch! Was ich damit andeuten will? PC Games bietet die drei wichtigsten Leserbrief-Cerealien: Tiefsinn, Feinsinn, Unsinn. Wer diesmal ein geistreiches Vorwort erwartet hat, befragt dazu bitte meinen Arzt oder Apotheker.

Rainer Rosshirt

BATTLENET

Hallo Rainer,
Ich möchte hier mal meine Meinung zum Blizzard-Server battle.net (Diablo-Internet-Option) kundtun. Am Anfang fand ich es absolut phantastisch. Es ist wohl die beste Internet-Option in einem Spiel zur Zeit. Aber leider wird sämtlicher Spielspaß durch Leute zerstört, die sich besonders cool vorkommen, indem sie Cheats benutzen und Leute mitten in der Stadt töten. Dabei bleibt es natürlich nicht! Wenn man dann gestorben ist, wird ein weiterer Cheat angewendet, und der Killer wird für seine Tat auch noch mit allen Ausrüstungsgegenständen belohnt, da der Computer denkt, man wurde von einem Monster gekillt. Am Anfang hat das Spielen auf battle.net richtig Spaß gemacht, aber nun macht es absolut keinen Sinn mehr,. weil (nicht wenige) Leute einfach alles kaputtmachen müssen. Unsere (Ellbogen)-Gesellschaft hat doch genug davon, aber nein, man muß genau das gleiche sogar noch im Spiel erleben. Wo liegt denn der Witz solcher Leute. Der Spielsinn (und -Spaß) besteht doch im Spielen des Spiels und nicht im Anfangen am Ende. Gibt es eigentlich keine Programme, die so etwas verhindern können? Mir schwebt da z. B. der Bundesligamanager im Kopf. Wenn man in einem Savegame auch nur ein Byte veränderte, hat es nicht mehr funktioniert. Außerdem scheint das battle.net dadurch Schäden davonzutragen. Seit die Anzahl der Betrüger so stark zugenommen hat, häufen sich die Bugs im Multiplayerspiel - die es ganz zu Beginn von battle.net nicht gab. Wenn ich etwas entgleist bin, dann entschuldige bitte, aber das mußte einfach mal raus. Denn was bringt uns die tolle Internet-Technologie, wenn andere alles zerstören müssen.

Mit freundlichem Gruß:
Thomas Kahle

Was in den Hirnen dieser Chaoten vorgeht, ist mir auch nicht bekannt – Bekennerschreiben werden dankbar angenommen. Aber ich habe schon von verschiedenen Seiten gehört, daß es Typen geben soll, die es geschafft haben, in der Stadt Zaubersprüche (nein – nicht nur den Heilspruch) anzuwenden. Da ich bisher noch nie das zweifelhafte Vergnügen hatte, selbst einen zu treffen, kann ich über deren Häufigkeit nur mutmaßen. Ich hab mich aber auch schon gewundert, warum Neuankömmlinge oft mit den Blick in Richtung Fluchtweg herumschleichen. Doch so schlimm, wie Du es beschreibst, kann es im battle.net nicht sein. So häufig sind diese Übergriffe nun auch wieder nicht. Sollte ich mich irren, bitte ich um Berichtigung. Aber wie auch immer – jede Technik ist nur so gut wie die Pappnasen, die sie nutzen. Worin aber nun der Spaß besteht, im battle.net zu cheaten, entzieht sich meiner Kenntnis. Ich denke, wir haben hier wieder einmal ein Thema, das sich für weiterführende Diskussionen eignet - auch wenn das Thema der Vergangenheit angehört, denn: seit Anfang März ist der Patch zu Diablo erhältlich, der das Cheaten unmöglich machen soll. Wer dieses Update nicht installiert, kommt auch nicht mehr ins battle.net.

QUERBEET

Hi Rossi!
Ich lese Deine Kommentare schon seit der Play Time, irgendwann 1992. Ich habe die Leserbriefe genüßlich in mich eingesogen (war überhaupt das Beste der Play Time). Bei der PC Games bist Du aber nicht mehr so genial und wortscharf (liegt das an Altersschwäche?). Was soll's, jeder gönnt sich seinen Ruhestand. Was hältst Du eigentlich von Konsolen wie zum Beispiel dem Nintendo 64? Ich habe nämlich eine US-Version schon seit längeren daheim. Hältst Du von ihnen gar nichts

und bist ein eingefleischter PC-Freak? Wieso gibt es eigentlich die Play Time bzw. Play Time TV nicht mehr, da habe ich irgendwann mal was verpaßt. Wie wär's mit einem Poster von Dir im Internet.

cu: Projekt

Die Klientel der PC Games ist grundsätzlich eine andere als die der Play Time. Weder die Zeitschriften noch deren Leser lassen sich miteinander vergleichen. Ich versuche, auf diesen Seiten nicht einfach Fun zu machen, sondern zu (mehr oder weniger) ernsthaften Diskussionen anzuregen. Von Konsolen halte ich relativ viel, da sie eine überlegenswerte Alternative für Personen sind, die wirklich nur spielen wollen und auf die Unmengen von Software verzichten können. Von der Grafik und dem Sound her sind diese Kisten inzwischen ganz in Ordnung – mittlerweile gibt es auch wirklich gute Spiele dafür. Die Play Time wurde eingestellt, weil der Markt keine „Multi-System-Zeitschriften" will, wie die Verkaufszahlen zeigten. Das mit dem Poster kannst Du übrigens ganz schnell wieder vergessen. Es gibt schon mehr als genug Müll im Internet.

PETRALOGIE

Moin Rainer!
Ich muß mich wirklich der Meinung von „Twix" und „Gevatter Tod" (beide 4/97) anschließen. So geht es nun wirklich nicht! Erst uns das Petra-Poster versprechen, und nun kann man es nur übers Internet bekommen. Das muß richtig groß sein und auf Papier! Aber so lassen wir nicht mit uns umspringen. Ich habe Protestkundgebungen vor der Wohnung eines gewissen Redaktionsmitglieds geplant (um zwei Uhr früh). Du wirst Dich schon wundern, wenn Du aus dem Schlaf gerissen wirst und feststellen mußt, daß Hunderte von Menschen mit Megaphonen bewaffnet vor Deiner Wohnung rumbrüllen. Ich könnte mir auch einen PP-Fanclub mit monatlich erscheinendem Clubmag mit dem Titel PM (steht natürlich für Petra Maueröder) vorstellen. T-Shirts mit dem Aufdruck „Ein Herz für Petra" wären auch denkbar. Unverzichtbar sind natürlich Petra-Plüschfiguren. Aber erst einmal gilt es, das Poster zu erzwingen. Und wenn Du jetzt sagst, ein Poster hat in der PC Games absolut nichts zu suchen, dann solltest Du einmal über Deinen Monitorrand hinwegblicken. Vielleicht fällt Dein Blick dabei ja auf Petra.
Ich schreibe lieber anonym, um eventuellen Knochenbrüchen vorzubeugen.
P.S. Wenn Du diesen Brief nicht abdruckst, stürze ich mich aus dem Kellerfenster!

Ach Bub...nun aber mal ernsthaft (wehe jetzt lacht jemand!). Es wollen wirklich nicht alle Leser das Poster. Zudem ist solch ein Unterfangen auch mit nicht unerheblichem finanziellen Aufwand verbunden. Dies nur am Rande. Eigentlich ist uns dieser ganze Personenkult ziemlich suspekt und wäre in einem Druckwerk wie „Vrabo" besser aufgehoben. Wir stehen da eigentlich nicht so sonderlich drauf. Zudem wandern O. Mennes Augenbrauen bei diesem Thema auch immer bedenklich in Richtung Zimmerdecke, was meist ein untrügliches Kriterium für eine beginnende, höchst unerquickliche Erörterung ist, deren Subjekt gemeinhin mit mir gleichzusetzen ist. Welcher Teufel hat mich eigentlich geritten, als ich diesen unscheinbaren Gag brachte? Und warum haben meine Leser so ein ausgezeichnetes Gedächtnis und werden ausgerechnet bei den Themen am aktivsten, die wiederum in einem direkten Zusammenhang mit Ollis Augenbrauenhöhe stehen? Sehr rätselhaft. Eine ebenso merkwürdige Vorstellung ist auch der Sprechchor um zwei Uhr morgens vor meiner Wohnung. Wird bestimmt recht interessant, wenn ich nach Hause komme und die meisten von Euch schon heiser sind. Könnten wir uns nicht auf ca. 8 Uhr einigen? Dann könnte ich mir endlich den Wecker sparen, den meistens sowieso nur meine Nachbarn hören...ach ja...bei der Gelegenheit könnt Ihr auch gleich Kaffee mitbringen. Etwas Milch, drei Stück Zucker, gerührt – nicht geschüttelt. Wie gewünscht habe ich auch über meinen Monitorrand hinweggeblickt. Allerdings habe ich nicht Pet gesehen, sondern ein Schild mit der Aufschrift „Wildtollwut gefährdeter Bezirk".



MEHR PETRALOGIE

Lieber Herr Rosshirt!
Um ehrlich zu sein, Anlaß für mich, mir immer wieder Ihre ansprechend bunte Zeitschrift zu kaufen, war allein die lasziv-unschuldige Art, mit der sich Frau Maueröder auf den konfus-kalt angeordneten Spielepackungen auf Seite 5 der vergangenen Ausgaben stets zu räkeln wußte. Ob allerdings das „aktualisierte" Gruppenfoto auch weiterhin den Preis von 9 Mark 80 pro Ausgabe rechtfertigt, sei hier einmal dahingestellt. Zugute gehalten sei jedoch, daß Herrn Stangls Erscheinung der ganzen Geschichte eine gelungene optische Auflockerung erfahren läßt. Ach so: Ich habe nicht die geringste Ahnung von Viren, und deshalb hier meine Meinung: Hätten Sie den Brief von Darkwing Duck nicht abdrucken lassen, wäre die Kürzung immer noch sinnwahrend gewesen.

Nichts für ungut: Zippo Zahnstein

Werter Herr Zahnstein, vielen Dank für Ihre wohlformulierten, ebenso liebenswürdigen wie informativen Zeilen, welche eine echte Bereicherung meines Posteingangs darstellten und somit auch im Wiederholungsfalle gern gesehen sind. Selbstverständlich sind wir uns der Tatsache bewußt, daß wohl niemand unser Magazin wegen den schnöden Artikeln kaufen wird. Sortierte Abfolgen von Buchstaben finden sich schließlich in nahezu allen anderen Publikationen ebenso. Daß das Gruppenfoto im Editorial der ultimative Kaufanreiz schlechthin für unsere Leser ist, wird von uns nicht bestritten. Jedoch waren wir der Anschauung, etwas Variation würde unsere Leser nicht erschrecken und kamen auf die ebenso provokante wie revolutionäre Idee, jeden Monat eine andere bildliche Darstellung des Redaktionsteams zu veröffentlichen, um dem Editorial etwas mehr (volkstümlich ausgedrückt. Sie gestatten doch?) „Pfiff" zu geben. Nicht zuletzt auch wegen seiner (zumindest aber von meiner Seite stark angezweifelten) optischen Vorzüge wurde auch Herr Stangl ins Team geholt, weil die Farbe seines Teints so schön mit dem einer Tastatur harmoniert. Sollten wir mit dem

letzten Foto außerhalb Ihrer ästhetischen Gewohnheiten liegen, entschuldige ich mich im Namen der Redaktion und hoffe, daß Sie mit den folgenden Ablichtungen zufrieden sein werden.
Mit vorzüglicher Hochachtung: RR

WERTUNGS-FRAGEN

Hallo Rainer!
Ich lese die PC Games nun schon ein ganzes Jahr und habe mir doch mal vorgenommen, einen Brief zu schreiben. Zwar mag ich jede einzelne Kolumne Eurer Zeitschrift, genauso wie Eure Tests, trotzdem muß ich etwas Kritik üben: Daß MDK Spiel des Monats wurde, wunderte mich nicht, aber eine Wertung von fetten 94%? Wie kann das sein? Zwar ist MDK ein klasse Spiel, aber eine wirkliche Neuerung ist es auch nicht. Außerdem: wie kann es sein, daß schon im gleichen Heft mit diesen 94% geworben wird? Gab es da etwa Absprachen mit den Programmierern?

Auf wiederlesen:
Ein treuer PC Games-Leser

Ein wirklich neues Spiel zu kreieren fällt meiner Meinung nach auch in die Sparte „Wunder". Wir vertreten jedoch die Auffassung, daß MDK z. Z. das beste Spiel seiner Gattung ist, was Grafik, Sound und Gameplay einschließt. Das Spiel bekamen wir vier Wochen vor Drucklegung des Heftes. Zwei Wochen vor Druck war der Test abgeschlossen, das Softwarehaus fragte nach, welche Wertung das Game bekommen würde, und entschloß sich, diese Wertung noch in die Anzeige mit aufzunehmen.

KÜRZUNGEN

Hey!

1. Die PC Games ist obergut, dick geworden, pädagogisch wertvoll... (Rest wurde wegen Überschmolzung gestrichen. Anm.v.RR).
2. Wenn Du nach Lust und Laune immer die Leserbriefe streichst, dann mußt Du Dich nicht wundern, wenn Dir keiner mehr schreibt.
3. Ich schreibe diesen Brief übrigens, weil ich Deine Antworten im Heft 4/97 gut fand. Ich mußte oft schmunzeln.
4. Schönes Bild von Deinen Kollegen auf Seite 3. Wieso fehlst Du? Hat man Dich hinter Deinem Haufen Leserbriefe nicht gefunden? Warst Du im Urlaub?

Tschüß: Der Siedler

2. Ich versuche, diese Seiten tunlichst so zusammenzustellen, daß möglichst viele Leser nicht dabei einschlafen. Dazu gehört nun mal, daß Teile von Briefen oder ganze Briefe dem Orkus des Vergessens anheimfallen. Ich bekomme zwar viel mehr Briefe als hier abgedruckt werden, aber etliches davon will ich Euch wirklich nicht antun. Es reicht schon, wenn ich das muß – immerhin bekomme ich ja Geld dafür. „Hallo Rainer. Wir sind zwei Computer Freaks aus der Schweiz. Wir haben eine wichtige Frage an Dich, schon lange zerbrechen wir uns den Kopf über die Programmierung von Viren. Wir fragten auch Freunde, aber die konnten uns nicht weiterhelfen. Wir wären froh, wenn Du uns genaue Anweisungen über die Programmierung von Viren schicken könntest. Wir danken schon im voraus. Manfred und Patrick". Denkst Du wirklich, das könnte (außer meinen Psychologen, der einen nicht unerheblichen Teil meines Gehalts bekommt) jemanden interessieren? Der nachfolgende Brief sorgte für Sodbrennen und eine zerbissene Tastatur: „Blablablabla... ich besitze einen CD-Brenner und (hier kommt eine laaaange Aufzählung von Software). Bei den Preisen von Computerspielen ist das auch kein Wunder. C&C2 kostet 89,90 DM, der materielle Wert ist aber nur 30 DM." Möchte jemand wissen, welche Probleme Hubert aus Köln mit seinem Rechner hat? Vermißt einer die sachliche Argumentationsfolge von „Killerbyte" aus München, warum die PC Games höchstens 7,40 DM kosten kann? Glaub mir, das Streichen ist nichts gegen, sondern für Euch. Und mein Sodbrennen ist schon wieder schlimmer geworden...
3. Äh... ja... danke...
4. Ich konnte an diesem Tag leider nicht, weil mein Friseur einen schweren Autounfall hatte. Aber Du wirst es sicher erkannt haben: das ist natürlich nur eine Ausrede. In Wirklichkeit bin ich nicht auf dem Foto, weil die Aufnahme im dritten Stock gemacht wurde und mich ein böser Hexenschuß daran hinderte, die Treppe zu steigen. Ehrlich... genauso war es!



KI

Hallo Rainer!
Auch ich habe mir zum Thema „künstlicher Intelligenz" so meine Gedanken gemacht. Das Problem bei der ganzen Sache ist doch, daß wir nicht genau wissen, was Intelligenz ist und wie sie zu definieren ist. Doch unser Computer verlangt nun mal nach genauen Definitionen. Die KI-Forscher können deshalb nicht „Intelligenz", sondern lediglich isolierte Verhaltensstrukturen programmieren. Sie ignorieren bei ihren Versuchen, daß Intelligenz eben keine isolierbare Fähigkeit ist, die man mit einem Patentrezept „kochen" kann. Die Evolution des Lebens lehrt uns doch, daß sich so etwas wie intelligentes Verhalten nur in Wechselwirkung mit der Umgebung verwirklichen läßt. Intelligenz ist daher untrennbar mit dem Leben und seiner Geschichte verbunden. Eine noch junge, wissenschaftliche Disziplin namens „Artificial Life Technology" hat dies erkannt und versucht nicht Intelligenz, sondern die Voraussetzungen dafür zu schaffen. Eine Definition für Leben liefert hier nicht bloße, auf menschlichem Geist basierende Vorstellung, sondern eine um einiges zuverlässigere Quelle – nämlich der genetische Code des Lebens. „Creatures" basiert auf diesem Code. Mit herkömmlicher KI hat das Programm also wenig zu tun. Ich gebe Dir auch recht, wenn Du sagst, daß die „Creatures" nur einfache Programmteile sind. Aber ist nicht auch der genetische Code des Lebens - und damit der Mensch – im Grunde nur ein hochkomplexes Programm, also programmierbar? Dann wäre auch Intelligenz programmierbar, denn diese ist im menschlichen Genom codiert. Bei gegenwärtig verfügbaren Computerkapazitäten ist es zwar noch nicht möglich, einen Menschen digital auf DNA-Basis zu klonen, jedoch weisen Wissenschaftler bereits heute erste Erfolge bei Versuchen mit einfacheren Organismen und Pflanzen auf. Wir werden wahrscheinlich nie in der Lage sein, zu entscheiden, ob ein Computer wirklich intelligent ist. Der

Grund ist ein einfacher: Zum einen fehlt uns eine zur Beantwortung dieser Frage wichtige, genaue Definition. Ebenso wie bei der Beurteilung realer Lebewesen sind wir auf subjektive Kriterien festgelegt. Um beispielsweise zu sagen, ob ein Mensch intelligent ist, haben wir als einzigen Hinweis sein Verhalten. Doch wie die traditionelle KI-Forschung gezeigt hat, muß intelligentes Verhalten nicht unbedingt auf wahrer Intelligenz basieren. Daher sind Kontroversen bezüglich künstlicher Intelligenz/Leben nur scheinbar moralische. Gestritten wird hier nicht über die moralische Frage, ob es gut oder schlecht ist, Leben einfach ein – und ausschalten zu dürfen (man sollte sich doch einig sein, daß es unmoralisch ist, Leben auszuschalten). Meinungsverschiedenheiten bestehen im Prinzip nur über die Fakten: Ist das ein „Lebewesen" oder doch „nur" ein Programm?

Mit freundlichen Grüßen: Florian

Vielen Dank für Deinen Brief, er war mir eine große Transpiration. Bei der ganzen Diskussion um KI vergessen wir etwas sehr wichtiges – Du hast es schon angesprochen. Nicht alles, was sich scheinbar intelligent verhält, muß auch wirklich Intelligenz besitzen. Reduzieren wir Intelligenz erst einmal auf das grundsätzliche Merkmal und hüten uns davor, sie mit Lernfähigkeit zu verwechseln. Da mich „Meiers Fremdwörterlexikon" in diesem Fall schmählich im Stich läßt, versuche ich den Kopf schräg zu halten, damit mehr Hirn auf einer Seite zusammenläuft. Also: Es ist die Fähigkeit, aus einem – oder mehreren – bekannten Faktor(en) Rückschlüsse auf einen anderen ziehen zu können – verschiedene Ereignisse in Verbindung zueinander zu bringen. Widerspricht mir hier jemand? Gerade aber diese Aufgabe wird aber im Tierreich sehr gerne vom Instinkt erledigt, der zudem auch noch zuverlässiger arbeiten kann als Intelligenz. Ein Beispiel ist hier nur der Lachs, dem ich eigentlich Intelligenz absprechen möchte. Dennoch ist er in der Loge, Orte zu finden, für die man Karten, oder noch besser, Navigationssysteme bräuchte. Ja – es gibt bessere Beispiele, die mir bedauerlicherweise aber gerade nicht einfallen (ich habe Hunger, und etwas Fisch wäre mir recht). „Pseudo-intelligente" Computer wird es schon bald geben – erste Ansätze zeigen sich schon schamhaft. Diese Entwicklung finde ich auch durchaus begrüßenswert. Warum soll ich lernen, mit dem Rechner umzugehen – soll doch mein Blechkumpel lernen, mit mir umzugehen. Das würde ein Arbeiten auch wesentlich vereinfachen, und die Vorstellung ist noch nicht einmal im Bereich der Science-Fiction einzuordnen. Aber wollen wir wirklich intelligente Computer? Ich möchte keinen Rechner haben, der am grundsätzlichen Sinn meiner Arbeit zu zweifeln beginnt – mir reicht es schon, wenn die Rechtschreibkorrektur ständig nachmault. Nebenbei könnte ein intelligenter Computer auch einen Menschen ersetzen – was auch nicht Sinn der Übung sein kann. Fehlt nur noch ein Programm, daß herausfindet, welches Programm ich zu benötigen habe, und es mir aufdrängt. Ich kann mir nicht vorstellen, daß wirklich intelligente Computer Sinn machen, was diese Diskussion auch rechtzeitig zum Abendessen (ich will Fisch) verpuffen läßt. Allerdings bin ich schon mächtig gespannt, was Euch noch dazu einfällt.

Inserentenverzeichnis

AB Union .41
Acclaim .9
ACME .73
AOL .17
Arizona .T829
B&E Games .T831
Bachler .101
Bomico .6, 7, 172
Call & Play .74
CDV .111
Compustore .T829
Computec Verlag .19, 154, 155, 159, 169, 145, T823, T825
Comsoft .T839
Cross .123
Dynatex .T819
Eagle Games .71
Electronic Arts .13, 15, 171
Enix .113
Funsoft .150, 151
Futura Verlag .133
Game It! .107
Gamesworld .T821
Groß Elektronik .103
Hint Shop .T827
Ikarion .54, 55
Jöllenbeck .145
Joysoft .69
Magic Entertainment .127
Mandala .125
Media Point .120, 121
Metronet .37
Micro Fun .T827
Milchstrasse .66, 160, 161
MLC .T833
Multimedia Soft .103
NovaLogic .59
Okay Soft .T835
Philip Morris .49
Reynolds .11
Rocketware .105
SKL .31
Software Company .115
Topware .131
Tsunami .T835
Ubi Soft .24, 25, 61
Versand 99 .99
Virgin .2, 46, 47
Visio Nova .63
Vogel Verlag .149
Wial .108, 109

C = im CD-ROM-Teil, T = im Tips&Tricks-Teil

INHALT

RÜCKBLICK

TIPS UND TRICKS AUSGABE 3/97

TIPS UND TRICKS AUSGABE 4/97

Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine PC Magazin-Tips bestellen:
__St. HELP-Sammelordner „PC Games" je 10,- DM ___

Gesamt DM ___
zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM 6,-/Ausland DM 13,-) DM ___

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM ___
❒ bar (Geld liegt bei)
❒ per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name............................

Straße............................

PLZ Wohnort............................

Datum/Unterschrift............................

JETZT SAMMELN!

- für Ihre Power-Tips aus der PC GAMES
- für die wichtigsten 288 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-

VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!

Spielstrategien Teil 2

Bundesliga Manager 97

Fortsetzung folgt: in der zweiten Folge unserer Tips zum Bundesliga Manager 97 beschäftigen wir uns mit dem „täglich Brot" eines gestandenen Fußballmanagers. Vom Toto-Tip über Freundschaftsspiele bis hin zum Training reicht diesmal die Palette der praktischen Kniffe, die Ihnen BM 97-Programmierer Werner Krahe ans Herz legen möchte.

Wann sollte man Freundschaftsspiele ansetzen?

- Nach einer längeren Negativserie (d. h. etliche Niederlagen in Folge) können Sie Freundschaftsspiele gegen unterlegene Teams (untere Tabellenpositionen bzw. schwächere Liga) zur Steigerung der Mannschafts-Moral nutzen.
- Wenn Sie risikolos ein neues Spielsystem (z. B. mit/ohne Libero, Abseitsfalle an/aus) testen möchten oder einen Nachwuchsspieler bzw. notorischen Ersatzbänkler auf seine Tauglichkeit hin überprüfen wollen, bietet sich ebenfalls ein Freundschaftsspiel an.
- Sollte die konditionelle Verfassung mehrerer Spieler zu wünschen übrig lassen, dürfen Sie auch Freundschaftsspiele und Trainingslager kombiniert einsetzen. Greifen Sie bei den Matches vor allem auf Neulinge zurück und lassen Sie die Stammspieler zuschauen.
- Als angenehmer Nebeneffekt wirken sich Freundschaftsspiele im eigenen Stadion dank der Zuschauer-Einnahmen auch positiv auf die Vereinskasse aus.

Wie soll das Trainings-Programm gestaltet werden?

- Am Anfang steht die Analyse der allgemeinen Stärken und Schwächen der Mannschaft als Ganzes. Dazu nutzen Sie die Informationen aus der Statisitik-Abteilung (z. B. „Daten A"/ „Daten B"). Bei der Verteilung der Bälle auf die einzelnen Spieltyp-Kategorien („Tor", „Abwehr", „Mittelfeld", „Sturm") wird vor allem auf das Ausmerzen der Schwächen Wert gelegt. Hapert es beispielsweise im Abwehrbereich, aktivieren Sie die Einstellung „Drei Bälle" beim zweiten Bild von links. Ein bis zwei Bälle vergibt man für jene Kategorien, bei denen das Niveau gehalten werden soll. Belasten Sie nicht das gesamte Team mit Trainings-Einheiten, wenn nur Stürmer X Defizite in einem bestimmten Bereich aufweist; dafür ist schließlich das individuelle Training vorgesehen (Button „Spieler").

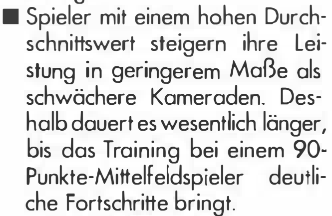


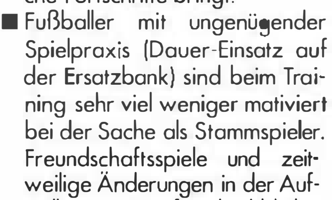
Das Training läßt sich auf jeden ...

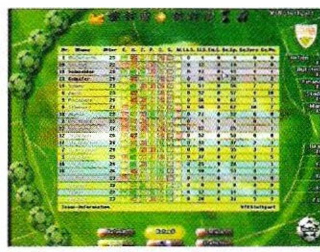


... Spieler individuell abstimmen.

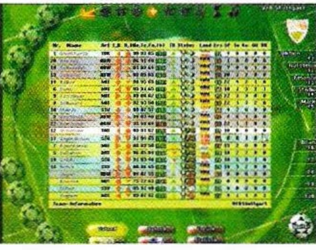
- Die Datenblätter und Statistiken geben auch über die spieltechnischen und konditionellen Aspekte Auskunft. Dementsprechend werden die Bälle auf die neun Kategorien im unteren Teil des Bildschirms verteilt.
- Ab einer Erschöpfung von 60 Punkten erreichen Sie durch Training nur noch 80 % des möglichen Erfolges. Je stärker Sie einen stark erschöpften Kicker beim Training fordern, desto negativer die Auswirkungen.
- Bei jungen Spielern bringt das Training deutlich mehr als bei älteren. Die Leistung läßt sich bis zu einem Alter von 28 Jahren erheblich steigern; danach nehmen die positiven Auswirkungen bei gleicher Trainings-Intensität allmählich ab. Ein 33jähriger Spieler mit ansonsten gleichen Werten wie ein 21jähriger Neuling profitiert also deutlich weniger von den Trainingsstunden als sein Kollege.
- Spieler mit einem hohen Durchschnittswert steigern ihre Leistung in geringerem Maße als schwächere Kameraden. Deshalb dauert es wesentlich länger, bis das Training bei einem 90-Punkte-Mittelfeldspieler deutliche Fortschritte bringt.
- Fußballer mit ungenügender Spielpraxis (Dauer-Einsatz auf der Ersatzbank) sind beim Training sehr viel weniger motiviert bei der Sache als Stammspieler. Freundschaftsspiele und zeitweilige Änderungen in der Aufstellung sorgen für gleichbleibend hohe Motivation.







In den Datenblättern finden Sie ...

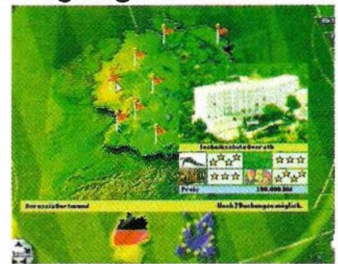


... alle relevanten Informationen.

- Wenn viele Spiele in kurzer Zeit zu bestreiten sind (z. B. bedingt durch Turniere, Pokalspiele usw.), sollten Sie die Trainings-Intensität vorübergehend verringern.
- Wählen Sie den bzw. die Co-Trainer konsequent nach deren Spezialitäten (z. B. Paßspiel) aus, wenn es in einem oder mehreren Bereichen größere Mängel gibt.
- Beschränken Sie sich auf die wirklich sinnvollen Trainingsarten. Das Pensum sollte grundsätzlich „Spiel" beinhalten und zudem auf die Positionen abgestimmt werden. Für die Abwehr spielen daher Kondition, Schnelligkeit und Zweikampf-Stärke eine Rolle. Das Mittelfeld muß in Sachen Paß, Kondition und Freistoß gleichmäßig ausgebildet werden; das offensive Mittelfeld sollte zusätzlich Zweikampf, Eckball, Schuß, Technik und Kopfbälle beherrschen. Stürmer trainiert man vorzugsweise in den Rubriken Schuß, Kondition, Schnelligkeit, Technik, Kopfball und Zweikampf. Der Torwart beschränkt sich auf Kondition, Eckball, Kopfball und Schuß.
- Stimmen Sie Taktik und Training aufeinander ab. Wird beispielsweise mit „hohen Bällen" gespielt, sollten Sie auf präzise Pässe und eine ordentliche Technik Wert legen.
- Die sogenannte „Minuten-Statistik" hilft Ihnen dabei, die Kondition Ihrer Mannen einzuschätzen. Werden in der zweiten Spielhälfte häufig Gegentore kassiert oder sehr selten eigene Treffer erzielt, müssen Sie das „Durchhaltevermögen" optimieren.
- Bei intensivem Training sollte ein guter (teurer) Masseur selbstverständlich sein, um Verletzungen vorzubeugen. Übertriebenes Training wirkt sich generell auf die Anfälligkeit der Spieler aus.
- Exzessives Training kann durch nach hinten verlegte Liga-Spiele oder Trainingslager mit Schwerpunkt „Erholung" ausgeglichen werden.

Wann sollte man ins Trainingslager fahren?

- Das Buchen eines Fußball-Trainingslager-Aufenthalts kann verschiedenen Zielen dienen, wovon Sie wiederum die Wahl der Unterkunft abhängig machen sollten. Die Trainingszentren und Hotels unterscheiden sich hinsichtlich Ausstattung, Service, Platzverhältnisse und Verpflegung. Die zu bevorzugenden Herbergen im einzelnen:



Trainingslager im Ausland sind i. d. R. etwas teurer als im Inland.

ZIEL: ERHOLUNG/MORAL

Deutschland	Europa
1. Luxushotel La Preux	Modern Sport Training Centre
2. Ballparadies Faulstadt	Isola del Panico
3. Hof Schlammstedt	La belle province

ZIEL: KONDITION

Deutschland	Europa
1. Ballparadies Faulstadt	Modern Sport Training Centre
2. Luxushotel La Preux	Isola del Panico
3. Technikschule Overrath	Hotel Alpainer Scharle

ZIEL: TECHNIK/SPIEL

Deutschland	Europa
1. Luxushotel La Preux	Modern Sport Training Centre
2. Fitneßpark Keucher Mühle	Bahia Blanca
3. Ballparadies Faulstadt	Isola del Panico
4. Technikschule Overrath	Los Salieros Hotel
5. Fitneßcenter Krone	Sun and Fun Hotel

ZIEL: ERHOLUNG + TECHNIK

Fitneßcenter Krone
Modern Sport Training Centre
Isola del Panico

- Ausstattung und Platzqualität spielen vor allem dann eine Rolle, wenn es um die Verbesserung der Spieler-Fähigkeiten geht. Hingegen kommt es auf Service und Verpflegung an, sobald die Erholung nach anstrengenden Spielen im Vordergrund steht.
- Beachten Sie bei der Planung von Trainingslager-Einsätzen das Alter Ihrer Spieler. Den größten Erfolg werden Sie vor allem bei den jungen Kickern feststellen, während bei den eher betagten Semestern kaum noch Leistungssteigerungen feststellbar sind. Letzteres gilt auch für jene Akteure, die ohnehin schon mit Stärke-Werten jenseits der 80 auftrumpfen. Faustregel: je älter und besser ein Spieler, desto weniger bringt das Trainingslager. Umgekehrt gilt: je jünger und unerfahrener, desto effektiver.
- Verteilen Sie die drei möglichen Trainingslager-Aufenthalte gleichmäßig auf die gesamte Saison. Reservieren Sie einen Termin für den Endspurt um Meisterschaft, UEFA-Cup-Plätze, Aufstieg und Nicht-Abstieg.
- Das Trainingslager-Programm sollte auf den eigentlichen Trainingsalltag abgestimmt sein. Wenn Ihnen also z. B. vor allem an der Verbesserung von Schuß-/Paßstärke gelegen ist, steht die Technik beim Trainingslager im Mittelpunkt.

Wann lohnt sich ein Toto-Tip?



Die Mannschaftsdaten können direkt miteinander verglichen werden.

- Aussichten auf hohe Gewinne haben Sie im allgemeinen nur, indem Sie gewissenhaft die jeweiligen Mannschaften hinsichtlich Teamstärke, verletzter Stammspieler und Tabellenposition miteinander vergleichen und Ihre Kreuzchen entsprechend auf dem Tippzettel setzen. Auch wenn Sie sich ansonsten nicht zu den Glücksrittern gehören, sollten Sie eine Gelegenheit nicht verpassen: in der 1. und 2. Runde des DFB-Pokals treten sehr häufig Regionalliga-Vereine gegen Bundesligisten an, so daß sich das Ergebnis mit hoher Wahrscheinlichkeit voraussagen läßt.
- Einsteiger in Sachen Toto sollten vor allem den Heimvorteil berücksichtigen: da es sich im heimischen Stadion grundsätzlich leichter gewinnt als auswärts, sollte man im Zweifelsfall (z. B. zwei ungefähr gleichstarke Teams) eher auf einen Sieg der Gastgeber tippen. Anhaltspunkte liefern die Informationen bezüglich der Heim-/Auswärts-Siege, die der BM 97 im Toto-Menü bei den jeweiligen Mannschaften anzeigt.

dynatex
Vertrieb für Unterhaltungselektronik GmbH
Brückstraße 42-44 · 44135 Dortmund
Telefon 02 31 / 55 75 00-0
Telefax 02 31 / 55 75 00 29

PC-CD-ROM

Nr.	Titel	Preis
D1061	**"9" The Last Resort**	**74.90**
D0851	3 Skulls	74.90
D0291	3D Lemmings	29.90
D0957	3D Ultra Pinball 2	64.90
D0826	**4-4-2 Fußball**	**59.90**
D1001	**A-Train**	**24.90**
D0797	AD & D Blood & Magic	79.90
D1081	**ADI Englisch 5-6 Klasse**	**74.90**
D1082	**ADI Englisch 7-8 Klasse**	**74.90**
D0299	AH – 640D Longbow	79.90
D1046	**AH-64D Longb. Flash P.**	**44.90**
D0599	ATF Advanced Tactical F.	39.90
D0888	**ATF Gold**	**84.90**
D0870	Absolute Pinball	59.90
D0964	Ace Ventura	59.90
D0585	Afterlife	6490
D1032	**Afterlife**	**74.90**
D0480	**Airbus 2**	**79.90**
D0726	**Akte Pandorra**	**74.90**
D0812	Aladdin Spieleparadies	74.90
D0428	Albion	34.90
D0456	Alien Trilogy	64.90
D0578	Alone in the Dark Trilogy	39.90
D0970	American Dream	39.90
D1002	Amok	7990
D0631	Angel Devoid	19.90
D0971	**Animal**	**69.90**
D1003	**Area 51**	**79.90**
D0884	**Armored Fist 2.0**	**74.90**
D0885	**Armored Fist 2.0**	**84.90**
D0937	Assassin 2015	74.90
D0658	Azraels Tear	64.90
D0637	Bad Mojo	29.90
D0813	Baku Baku Animal	54.90
D0723	Baphomet's Fluch	74.90
D0844	Barbie Druckstudio	54.90
D0846	Barbie Filmstudio	54.90
D0845	Barbie Modedesigner	59.90
D0847	Barbie Modedesigner Extra	1990
D0801	**Batman Forever Coin-Op**	**64.90**
D0659	Battle Arena Toshinden	49.90
D0691	BattleRace	39.90
D0432	**Battlecruiser 3000 AD**	**64.90**
D0602	Battles in Time	19.90
D1007	Bedlam	49.90
D0983	**Betrayal in Antara**	**74.90**
D0646	Bioforge Classic	19.90
D0991	**Birthright**	**79.90**
D0903	Blam Machinehead	69.90
D0313	Bleifuss	39.90
D0725	Bleifuss 2	59.90
D0615	Blown Away	24.90
D0827	Blue Ice	74.90
D0822	Boeng ?!	39.90
D0716	Bubble Bobble Collection	59.90
D0737	Bug	49.90
D0838	Bundesliga Manager 97	69.90
D0780	Bundesliga Manager Prof.	19.90
D0722	C.&C. Alarmstufe Rot	89.90
D1062	C.&C. Red Alert	89.90
D0367	Caribbean Desaster	19.90
D0963	**Casino Deluxe 2.0**	**64.90**
D0899	Catz (EB)	24.90
D0588	Chaos Overlords	69.90
D0773	**Chartbreaker**	**69.90**
D0900	Chess Master 5000	64.90
D0359	Chewy – Esc von F5	19.90
D0776	Christoph Kolumbus Clas	19.90
D0518	Chronicles of the Sword	74.90
D0505	Chronomaster	49.90
D0764	Civil War General	84.90
D0861	Civilisation	19.90
D0609	Civilisation 2	74.90
D1080	Civilisation II Data Disk	39.90
D0994	Clandestiny	64.90
D0452	**Clayfighter 2**	**74.90**
D0828	Cluedo	89.90
D0881	**Comanche 3.0**	**74.90**
D0882	**Comanche 3.0**	**84.90**
D0466	Com. & Conquer Mission	29.90
D0459	Complete Carriers of War	39.90
D1038	**Conflict in Civilisation**	**39.90**
D0517	Congo	49.90
D0455	Conquest of the New World	64.90
D0632	Conquest of the New World	24.90
D0938	Creatures	69.90
D0703	Crusader – No Regret	64.90
D0705	**Crusader Classics**	**29.90**
D0770	**Cyber Gladiators**	**74.90**
D0195	Cyberia 2	44.90
D0984	**Die gr. Schlacht um Shiloh**	**69.90**
D0985	**DSF Fußball**	**79.90**
D0520	**Daggerfall**	**69.90**
D0745	Daley Thompson Olymp.	59.90
D0488	Das Hexagon Kartell	69.90
D0311	Das Rätsel des Master Lu	74.90
D0672	Das schwarze Auge 3	44.90
D0782	Davis Cup Tennis	69.90
D0284	Day of the Tentacle	24.90
D0732	Daytona USA	64.90
D0840	**Deadlock**	**79.90**
D0616	**Deadly Skies**	**74.90**
D0522	Death Gate	74.90
D0643	Deathkeep	29.90
D0617	Decon 5	49.90
D0558	Der Clou & Profidisk	19.90
D0926	Der Meister	19.90
D0778	Der Reeder Classic	19.90
D0391	Der Seelenturm	19.90
D0453	Descent 2	49.90
D0454	**Descent 2 Mission Builder**	**29.90**
D0999	**Descent to under Mountain**	**79.90**
D0952	Destiny USA	49.90
D0734	Destruction Derby 2	74.90
D0743	**Diablo**	**74.90**
D0905	Die Fünfte Dimension	69.90
D0777	Die Höhlenwelt Saga Clas.	19.90
D0814	**Die Pandora Akte**	**89.90**
D0608	Die Siedler 2	69.90
D0326	Dime City	24.90
D0736	**Discworld 2**	**74.90**
D0660	Dogz	19.90
D0944	**Dominion**	**74.90**
D0751	Down in the Dumps	74.90
D0934	Dragonheart: Fire & Steel	64.90
D0277	**Dungeon Keeper**	**84.90**
D0218	Dungeon Master II	24.90
D0972	EF 2000 Special Edition	99.90
D0973	EF 2000 Tact-Com	34.90
D0474	Earthworm Jim 2 + Teil1	69.90
D0781	Eishockey Manager Classic	19.90
D1084	**Enemy Nations**	**74.90**
D0562	Entomorph – The Plague	19.90
D1048	**Estatica II**	**74.90**
D0589	Euro 96	69.90
D0946	**Evidence**	**89.90**
D0397	Extreme Pinball	29.90
D1076	Extreme Power Pack	89.90
D0859	F14 Fleet Defender	19.90
D0858	F15 III Strike Eagle	19.90
D0853	F-22 Lightning 2	79.90
D0877	F-22 Lightning 2	74.90
D0794	**F1 Racing**	**84.90**
D0986	FPS Football Pro 96	49.90
D0965	FX Fighter Turbo	64.90
D0823	Fable	74.90
D0825	Fade to Black Classic	24.90
D0573	Fantasy General	39.90
D0638	Fast Attack	39.90
D0857	Fields of Glory	19.90
D0210	Fifa Soccer 95 Classic	24.90
D0295	Fifa Soccer 96	39.90
D0702	Fifa Soccer 97	74.90
D0945	**Firo & Klawd**	**74.90**
D0036	Flight of Amazon Queen	19.90
D0727	Flottenmanöver	6990
D0765	**Flying Corps**	**69.90**
D0829	**Formel 1**	**69.90**
D0855	Formula 1 Grand Prix	19.90
D0429	Formula 1 Grand Prix 2	79.90
D1035	Fragile Allegiance	64.90
D0996	**Fugger II – Relaunch**	**59.90**
D0843	Funsoft Simulation Ed.	54.90
D0842	Funsoft Strategie Edition	54.90
D0117	Fußball Total	19.90
D0966	**G-Nome**	**64.90**
D0698	Gamebox 50 Spiele	39.90
D0671	Gearheads	49.90
D0762	Gene Machine	64.90
D0298	Gene Wars	74.90
D0901	Globe Master	34.90
D1085	Gold Games	39.90
D0360	Grand Prix Manager	34.90
D0744	Greg Norman Golf	24.90
D0830	**Grid Run**	**59.90**
D0757	Große Schlacht Gettysburg	74.90
D0758	Große Schlacht Waterloo	74.90
D0907	**Harpoon MM Adm. Pack**	**74.90**
D0147	Hi – Octane	24.90
D0872	Hind	64.90
D0409	Historyline Classic	19.90
D0774	Holiday Island	84.90
D0377	Hugo 3	59.90
D0873	Hugo IV	64.90
D0993	**Hunter Hunted**	**74.90**
D0988	Hyperblad	84.90
D0713	I have no Mouth and I	39.90
D1011	**Ice & Fire**	**54.90**
D1012	**Imperium Galactica**	**79.90**
D0927	Inca 2	19.90
D0571	Indiana Jones IV	24.90
D0314	Indy Car 2	29.90
D0904	**Interactive Collect. Vol.3**	**84.90**
D0848	International Motocross	79.90
D0974	**Interstate 76**	**79.90**
D0590	**Into the Void**	**74.90**
D0800	**Iron & Blood**	**69.90**
D0124	Jagged Alliance	19.90
D1013	**Jagged Alliance 2**	**69.90**
D0487	Jetfighter 3	74.90
D0880	**John Madden NFL 97**	**69.90**
D0528	Johnny Bazookatone	29.90
D0647	Kick Off 96	3990
D0630	Kingdom of Magic	49.90
D0121	Kingdom: The Far Reaches	19.90
D0499	Knight Chase	39.90
D0831	Krazy Ivan	74.90
D0816	König der Löwen	84.90
D0815	König der Löwen Interakt.	84.90
D0530	**Lands of Lore Götterdäm.**	**89.90**
D0958	Larry 6	19.90
D0976	Leisure Suit Larry 7	79.90
D0760	Lighthouse	49.90
D0531	Links Firestone Country	34.90
D0805	Links LS-Legenden des Sp.	89.90
D0532	Links Mauna Kea	39.90
D0909	**Links Pelican Hill**	**39.90**
D0910	**Links Pinehurst 2**	**39.90**
D0214	Little Big Adv. Classic	24.90
D0651	Lollypop	19.90
D0992	**Lord of the Realm 2**	**79.90**
D1000	**Lost Vikings 2**	**69.90**
D0667	Lucas Arts Classic Sim.	39.90
D0693	MAD CATZ Lenkrad für PC	139.90
D0931	**MDK**	**79.90**
D0476	Mad TV 2	79.90
D0271	Magic Carpet 2	34.90
D0933	**Magic the Gathering**	**69.90**
D0699	Martini Racing	19.90
D1087	**Master of Orion 2**	**79.90**
D0799	Max	79.90
D0878	Mech Mercenary	6990
D0807	Megarace 2	39.90
D0930	Meridian 59 (USA)	49.90
D0839	Might & Magic 3-5 Clas.	39.90
D0596	Monkey Island 2	24.90
D0395	Monopoly	59.90
D0735	**Monster Trucks**	**74.90**
D0852	Monty: Ritter Kokosnuss	54.90
D1044	**Moto X**	**79.90**
D1014	**NBA Hangtime**	**79.90**
D0932	**NBA Jam Extreme**	**69.90**
D0400	NBA Live 96	3990
D0886	NBA Live 97	74.90
D0444	NFL Quaterback Club 96	19.90
D0793	NFL Quaterback Club 97	49.90
D0029	NHL Hockey 95 Classic	19.90
D0275	NHL Hockey 96	39.90
D0709	NHL Hockey 97	74.90
D0738	**NHL Powerplay Hockey 97**	**59.90**
D0545	Nascar Racing	19.90
D0771	Nascar Racing 2	79.90
D0854	Nato Fighters (ATF DATA)	39.90
D0902	Necrodome	64.90
D0669	Need for Speed Special Ed.	79.90
D1015	**Nemesis – Wizardry Adv.**	**79.90**
D0953	Nihilist	69.90
D0687	Olympic Soccer	59.90
D0174	Orion Conspiracy	19.90
D0729	Orionburger	74.90
D0620	PBA Bowling	49.90
D0492	PGA European Tour	29.90
D0318	Panic in the Park	24.90
D0733	Panzer Dragoon	69.90
D0339	Panzer General 2	24.90
D0650	Papieropolis	39.90
D0769	**Perfect Assassin**	**74.90**
D0612	**Pete Sampras Extreme T.**	**89.90**
D0772	Phantasmagoria 2	79.90
D0832	**Pinball 97**	**54.90**
D1027	Pinball Constr. Kit	49.90
D0768	**Pinball Time Bomb**	**59.90**
D0779	Pizza Connection Classic	19.90
D0817	**Pocahontas Interaktives**	**84.90**
D0340	Pole Position	39.90
D0621	**Power Play Hockey**	**59.90**
D0167	Powerhouse	19.90
D0818	Pray for Death	39.90
D0890	**Print Master Classic V2.1**	**19.90**
D891	**Print Master Pub-Suite V**	**44.90**
D0711	Privateer 2 the Darkening	84.90
D0392	Pro Pinball – The Web	29.90
D0434	**Project Paradise**	**84.90**
D0457	Psychic Detective	29.90
D0989	Puppen, Perlen & Pistolen	69.90
D0748	Qin: of Middle King (USA)	69.90
D0783	Race Mania	49.90
D0491	Radix	39.90
D0206	Railroad Tycoon Deluxe	19.90
D0879	Ralley Racing 97	74.90
D0332	Ran Soccer	24.90
D0333	Ran Trainer 2 Classic	24.90
D0942	Ravage	69.90
D0323	Raven Project	19.90
D0198	Rebell Assault	24.90
D0565	Rebell Assault 2	69.90
D0990	Rendevous im Weltraum	79.90
D0446	Revolution X	19.90
D0728	Risiko	69.90
D0708	Road Rash	59.90
D0378	Road Warrior	19.90
D1017	**Robotron "X"**	**69.90**
D0649	**Safecrackers**	**79.90**
D0954	Schleichfahrt	69.90
D0622	Scorched Planet	69.90
D1018	**Scorcher**	**59.90**
D0665	Secret of Monkey Island	19.90
D0731	**Sega Rally**	**69.90**
D0714	Shadoan	49.90
D0747	Shadoan (USA)	39.90
D0546	Shadow of the Comet	19.90
D0796	Shattered Steel	69.90
D0464	Sherlock Holmes 2	79.90
D0342	Shine Lim. Edt.	64.90
D1078	Siedler II Mission Disk	29.90
D0481	Silent Hunter	74.90
D0892	Silent Hunter Patrol CD	24.90
D0281	Silent Steel	19.90
D0685	Silent Thunder	84.90
D1051	**Sim City 2000**	**74.90**
D1052	**Sim Golf**	**74.90**
D1058	**Sim Park**	**59.90**
D1053	**Sim Tunes**	**59.90**
D1054	Sim Weihnachtspaket 96	69.90
D0739	Sonic CD	54.90
D0697	Space Hulk 2	49.90
D0319	Space Marines	19.90
D0961	Space Quest 6	19.90
D0680	Speed Rage	49.90
D0787	Spiele der Welt	39.90
D0575	Sport Compilation	24.90
S0775	Spud	39.90
D0581	Spycraft	49.90
D1047	**Stadt d. verlorenen Kinder**	**74.90**
D0936	Star Control 3	74.90
D0893	Star General	64.90
D0401	Star Rangers	19.90
D0547	Star Trek – Judgement Rites	19.90
D0850	**Star Trek Deep Space 9**	**54.90**
D0443	Star Trek JR Enhanced	19.90
D0849	**Star Trek Next Generation**	**54.90**
D0662	**Star Trek Omnipedia**	**64.90**
D0789	Star Trek Warriors Set	64.90
D0767	**StarCraft (Warcraft 2)**	**84.90**
D0682	Starfighter 3000	49.90
D0663	Starwars Collection	49.90
D1034	Steel Panther II (USA)	89.90
D0894	**Steel Panthers 2 Modern**	**69.90**
D0493	Storm	64.90
D0715	Striker 96	49.90
D0979	Super EF 2000	79.90
D0623	Super Streetfighter 2	24.90
D0463	Syndicate Wars	74.90
D0366	System Shock	19.90
D0486	T-Mek	69.90
D0325	Talisman	24.90
D1083	Tempest 2000	69.90
D0833	**Terminator Skynet**	**69.90**
D0753	Terror Trax	39.90
D0161	The 11th Hour	24.90
D0935	**The Crow City of Angels**	**69.90**
D1020	**The Devide: Enem. Within**	**59.90**
D1055	**The Fallen**	**64.90**
D0700	**Theme Hospital**	**74.90**
D0629	Theme Park Classic	24.90
D0949	Third Reich USA	49.90
D0500	This Means War	24.90
D0431	ThunderHawk II	3990
D0635	Thunderscape	19.90
D0234	Ticonderoga	19.90
D0465	Time Commando	74.90
D0784	Time Paradox	49.90
D0980	Timelapse	74.90
D1021	Timon&Pumbaas Spielesam	79.90
D0730	Tomb Raider	69.90
D0724	Toonstruck	69.90
D0664	Total Control	49.90
D0749	**Total Meltdown (USA)**	**49.90**
D0611	Touche - Die Abenteuer ...	49.90
D1022	Toystory-Int. Act. Filbuch	79.90
D1074	Tunnel B1	79.90
D0860	UFO	19.90
D0645	US Navy Fighter Classic	29.90
D0791	UltimateMix	49.90
D0821	**Viking Strategy of Conq.**	**69.90**
D1023	Virtua Cop	79.90
D0403	Virtual Karts	19.90
D0156	Veligas	29.90
D0802	**WWF in your House**	**64.90**
D0897	Warwind	64.90
D1031	Warwind (USA)	49.90
D0336	Werewolf vs. Comanche	29.90
D0740	White Lines	49.90
D0101	Whizz	19.90
D0810	**Williams Arcade Great Hit**	**54.90**
D0297	Wing Commander IV	59.90
D0312	Wipe Out	29.90
D0834	**Wipe Out 2097**	**74.90**
D1024	**Wizardry Gold**	**74.90**
D0948	Wooden Ships&Ironmen US	49.90
D0928	Woodruff	19.90
D0657	World of Business	19.90
D0656	World of Fun	19.90
D0962	**Worms & Reinforcement**	**69.90**
D0741	**X-Car**	**74.90**
D0668	X Wing & Mission Disk	34.90
D1025	XS	69.90
D0304	Z	74.90
D0841	Z Directors Cut	14.90
D0835	**Zombieville**	**74.90**

Ladenpreise können variieren!
Versandkosten: 10,– DM
Fettgedruckt: bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar
Internet: http://www.dynatex.de

■ Eine Orientierungshilfe für mögliche Ergebnisse bietet Ihnen auch der Button „Computer-Tip", den Sie in der „Saison"-Abteilung finden. Dadurch ersparen Sie sich die zeitraubende Analyse aller Vereine; allerdings gibt es freilich keine Gewähr für die Richtigkeit dieser Einschätzungen, die schließlich auf den reinen Daten und Fakten beruhen.

Wie spekuliere ich erfolgreich mit Aktien?

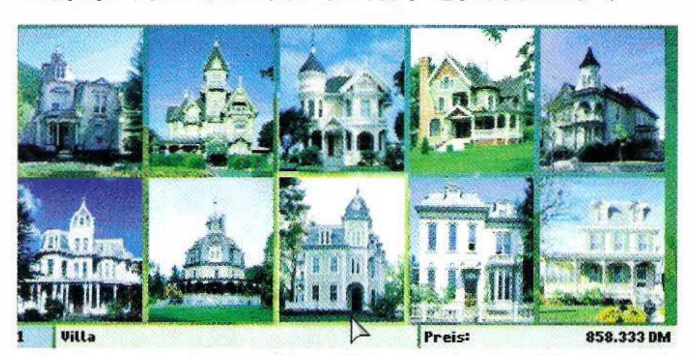
■ Für die Aktien-Investition muß „Spielgeld" zur Verfügung stehen, das zur Not auch langfristig nicht für Spieler-Verpflichtungen o. ä. gebraucht wird.
■ Aktien kauft man, nachdem der Kurs stark gesunken ist und sich bereits wieder auf dem Weg nach oben befindet. Ist er noch im Fallen begriffen, heißt es „Finger weg!" - getreu der alten Indianer-Weisheit: Never catch a falling knife.
■ Verkauft werden Aktien, sobald sie die gewünschte Rendite erzielt haben. Setzen Sie sich von vornherein ein realistisches Ziel und trennen Sie sich im Erfolgsfall konsequenterweise von diesen Wertpapieren. Ziehen Sie auch eine teilweise Veräußerung (z. B. die Hälfte des angelegten Vermögens) in Betracht - an Gewinnmitnahmen ist noch niemand bankrott gegangen.
■ Beobachten Sie die Höchst- und Tiefst-Stände. Dadurch kann man einschätzen, ob sich der Kurs am oberen oder unteren Limit bewegt.
■ Verzichten Sie auf den Berater, da Sie sonst erst sein Honorar erwirtschaften müssen, ehe Sie selbst an Kursgewinnen verdienen.

Wie gehe ich mit den Verletzungen der Spieler um?

Für jede Verletzungsart gibt es einen geeigneten Arzt, der die Gebrechen in der Hälfte der sonst üblichen Zeit auskuriert und den Spieler wieder einsatzfähig macht. Stellen Sie systematisch Spezialisten ein, sobald die jeweilige Verletzung eintritt und entlassen Sie ihn anschließend wieder. Stellen Sie lieber mehrere Masseure ein anstatt einen teuren Doktor, der ohnehin nur bei bestimmten Wehwehchen Vorteile bringt.



Was ist beim Immobilien-Kauf zu beachten?



Villen, Eigentumswohnungen, Bürogebäude und andere Immobilien gibt es in allen Preislagen - da ist für jedes Vereins-Budget etwas dabei.

■ Immobilien sollten als langfristige Anlage betrachtet werden, die regelmäßige Erträge einbringt. Die Wertsteigerung pro Jahr beträgt 3 %, hinzu kommen zum Teil erhebliche Mieteinnahmen, die vom jeweiligen Gebäudetyp und dem Objekt abhängen. Achtung: bei einem Kauf müssen Sie Renovierungskosten und Gebühren in Höhe von 5 % einkalkulieren, so daß man sich frühestens nach zwei Jahren von seiner Immobilie trennen sollte. Lediglich bei Eigentumswohnungen fallen keine Renovierungskosten an.
■ Diese Miet-Einnahmen sind für die einzelnen Objekte pro Monat zu erwarten:

Eigentumswohnung	1,5 Promille
Reihenhaus	1,8 Promille
Einfamilienhaus	2,1 Promille
Villa	2,4 Promille
Mietshaus	2,7 Promille
Bürogebäude	3,0 Promille

PRAKTISCHES BEISPIEL: eine Eigentumswohnung wird für DM 1.000.000,- angeschafft und wirft demnach jeden Monat Erlöse von DM 1.500,- ab. Nach einem Jahr ist das Gebäude DM 1.030.000,- wert und hat Ihnen obendrein DM 18.000,- Miete eingebracht.

VERLETZUNGSART	AUSFALL IN WOCHEN	GEEIGNETE ÄRZTE	SPEZIALISIERUNG
Außenbandanriß	6 Wochen	Dr. Müller von Schomburg	Bänder
Bänderdehnung	4 Wochen	Dr. Müller von Schomburg	Bänder
Bauchmuskelzerrung	2 Wochen	Dr. Musterbein, Dr. Dr. Virginuis Burova	Zerrungen
Bluterguß am Knie	1 Wochen	Dr. Rigitzki	Prellungen
Erkältung	„Nicht fit"	Dr. h. c. Hammerschmied	Infekte
Fischvergiftung	3 Wochen	–	–
Gelbsucht	3 Wochen	–	–
Grippe	„Nicht fit"	Dr. h. c. Hammerschmied	Infekte
Innenbandanriß	14 Wochen	Dr. Müller von Schomburg	Bänder
Kreuzbandriß	24 Wochen	Dr. Müller von Schamburg	Bänder
Kapselriß	20 Wochen	Dr. Rigitzki	Prellungen
Leichte Zerrung	„Nicht fit"	Dr. Musterbein, Dr. Dr. Virginuis Burova	Zerrungen
Leistenbruch	22 Wochen	Dr. med Muskali, Dr. med. Knorzschuh	Brüche
Meniskusverletzung	13 Wochen	Dr. Müller von Schamburg	Bänder
Muskelfaserriß	8 Wochen	Dr. Müller von Schomburg	Bänder
Nasenbeinbruch	1 Wochen	Dr. med. Muskali, Dr. med. Knorzschuh	Brüche
Oberschenkelzerrung	3 Wochen	Dr. Musterbein, Dr. Dr. Virginuis Burova	Zerrungen
Platzwunde am Kopf	1 Wochen	Dr. vet. Marschfeld	Of ne Wunden
Prellung am Knie	1 Wochen	Dr. Rigitzki	Prellungen
Prellung des Knöchels	2 Wochen	Dr. Rigitzki	Prellungen
Private Probleme	„Nicht fit"	–	–
Rißwunde am Bein	2 Wochen	Dr. vet. Marschfeld	Offene Wunden
Rückenschmerzen	„Nicht fit"	–	–
Schürfwunde am Bein	„Nicht fit"	Dr. vet. Marschfeld	Offene Wunden
Schienbeinbruch	13 Wochen	Dr. med Muskali, Dr. med. Knorzschuh	Brüche
Sehnenzerrung	3 Wochen	Dr. Musterbein, Dr. Dr. Virginuis Burova	Zerrungen
Sprunggelenkprellung	3 Wochen	Dr. Rigitzki	Prellungen
Stauchung des Fußgelenkes	3 Wochen	Dr. Rigitzki	Prellungen
Wadenbeinbruch	18 Wochen	Dr. med Muskali, Dr. med. Knorzschuh	Brüche
Windpocken	2 Wochen	Dr. hc Hammerschmied	Infekte
Zwerchfellentzündung	2 Wochen	Dr. Musterbein, Dr. Dr. Virginuis Burova	Zerrungen

Wann lohnen sich Festgelder und Sparbuch?

- Da freut sich die Bank: Gelder auf dem Sparbuch werden mit mageren 2 % verzinst. Wenn Sie eine größere Geldsumme kurzfristig (bis zu mehreren Monaten) nicht benötigen, aber danach z. B. das Stadion ausbauen oder einen Spieler kaufen möchten, ist das Sparbuch allen anderen Anlageformen vorzuziehen. Vorteil: Sie kommen ständig an Ihr Geld und es besteht nicht das Risiko eines Verlusts (vgl. Aktien).
- Anleihen und Festgelder sind ein optimaler, weil sicherer Kompromiß zwischen der kurzfristigen Anlage via Sparbuch und dem langfristigen Engagement in Sachen Immobilien. Die Zinsen können sich durchaus sehen lassen, allerdings kommen Sie während der gesamten Laufzeit nicht an Ihr Geld. Wenn Sie von vornherein wissen, daß z. B. der Autobahnausbau erst in einem Jahr ansteht, sollten Sie verfügbares Kapital auf jeden Fall in Anleihen „parken".

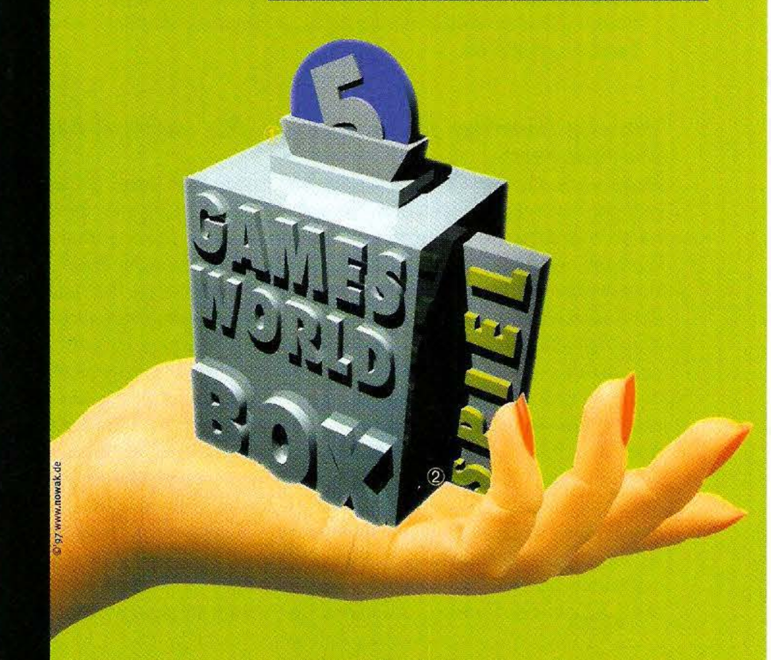
Welche grundsätzlichen Überlegungen spielen beim Spieler-Kauf/-Verkauf eine Rolle?

Aufstellung	Transfermarkt
1 Wohlfarth, 188cm, TOR 26J. 82 87 60 85	Beneking, Vereinslos, TOR 23J. 70 68 37 67
13 Schäfer, 197cm, ABW 23J. 84 75 54 78	Thihatmar, Vereinslos, TOR 24J. 31 35 65 33
20 Herzog, 192cm, ABW 24J. 87 74 43 78	Wagenhaus, Vereinslos, TOR 18J. 20 18 54 19
14 Haber, 186cm, MIT 27J. 87 86 57 87	Hückelhoven, Vereinslos, TOR 26J. 16 17 50 16
6 Buck, 185cm, MIT 21J. 81 86 57 84	Kontostand: 5.522.633 DM (81 74 85 67)
Samstag,07.05.1999	VfB Stuttgart

Multimillionäre, An- und Verkauf: Ein regelmäßiger Blick in die Transfer-Liste gehört zu den Pflichten jedes Vereins-Managers.

- Verkaufen Sie Spieler spätestens dann, wenn diese 35 Jahre oder älter sind. Ab dieser Grenze steigt das Verletzungsrisiko erheblich an und die Kondition läßt drastisch nach. Dies gilt in erster Linie für Feldspieler; ein Torwart kann durchaus auch mit 40 Jahren noch Top-Leistungen bringen.
- Beachten Sie bei Ihren Überlegungen, daß Kicker ausländischer Vereine (vor allem aus Italien oder Spanien) grundsätzlich etwas teurer sind als Spieler deutscher Teams.
- Das Abwerben von Spielern kann sich im Einzelfall lohnen. Allerdings ist es sehr wahrscheinlich, daß Sie bei Bemühungen um Top-Spieler eine Absage kassieren oder mit horrenden Forderungen konfrontiert werden. Gleiches gilt für Akteure, die bei einem Tabellen-Nachbarn unter Vertrag sind oder in sehr erfolgreichen Mannschaften spielen. Dazu gehören vor allem Klubs, die international mit von der Partie (UEFA-Cup, Champions League usw.) sowie Vereine, die in den jeweiligen Landesligen ganz vorne in der Tabelle vertreten sind. Umgekehrt werden Sie feststellen, daß das Interesse solcher Mannschaften an Ihren Angestellten weitaus höher ist als das von Durchschnitts-Teams.
- Sehr günstig kommen Sie davon, wenn Sie sich bei finanziell angeschlagenen Vereinen (da kommen in erster Linie die Absteiger in Frage) umsehen. Hier läßt sich hin und wieder ein Schnäppchen machen.
- Wenn Sie frisches Blut in Ihre Elf bringen wollen, sollten Sie zunächst die Liste der vereinslosen Spieler abklappern. Das ist i. d. R. preiswerter als die Verpflichtung eines Vereinsspielers.
- Bei Berücksichtigung aller Kosten kommt es meist billiger, einen Spieler einzukaufen, der hinsichtlich der Leistung etwas unterhalb der durchschnittlichen Mannschaftsstärke rangiert. Mit gezieltem Einzel-Training und verstärktem Einsatz bei Freundschaftsspielen läßt sich der Rückstand schnell aufholen - insbesondere, wenn es sich um einen sehr jungen Spieler handelt.

Das Franchise-Konzept!
Spaß aus der Box
von Games World!



①: Geld rein. ②: Spiel raus!

Der ideale Weg zur Erweiterung Ihres Dienstleistungsangebotes oder für Ihr zweites Standbein!

Ihre zukünftigen Kunden erhalten mit unserem neuen Automatenkonzept die aktuellsten Spiele - rund um die Uhr.

Sparen Sie sich unnötige Personalkosten, profitieren Sie von unserem Erfolg und unserer jahrlangen Erfahrung.

Partizipieren also auch Sie an unserem Franchise-Konzept ...

Rufen Sie Herrn Neufeld unter (0 89) 55 76 65 an, er stellt Ihnen gerne unser Konzept vor.

Wir sind Deutschlands größtes Fachgeschäft für Computer-Spiele.



Riesen Auswahl • Beste Beratung
Top-Angebote • Topseller zu Top-Preisen



80336 München · Telefax (0 89) 5 50 21 55
Schillerstraße 23a · Telefon (0 89) 55 76 65 · http://www.GamesWorld.de

■ Ein paar Mark mehr lassen sich beim Spieler-Verkauf verdienen, wenn Sie den Betroffenen an einen erfolgreichen und damit reichen Verein abtreten. Ausländische Klubs geben meist deutlich höher dotierte Angebote ab.

Welche Beträge sollte man in die Jugend-Arbeit investieren?

Ebenso wie bei der Öffentlichkeitsarbeit lassen sich keine allgemeingültigen Faustregeln aufstellen. Sie sollten sich allerdings für EINE der vielen Möglichkeiten entscheiden, um an frisches Spielermaterial zu kommen - also entweder Top-Leute abwerben, Nachwuchs-Spieler aufbauen oder eben in die eigene Jugend-Arbeit investieren. Nicht zuletzt durch das sogenannte „Bosman-Urteil" hat die Jugend-Arbeit gegenüber dem Bundesliga Manager Hattrick an Bedeutung verloren. Wer sich auf das „Heranzüchten" eigenen Nachwuchses spezialisiert, sollte in alle drei Kategorien (Schüler, Jugend, Junioren) so viel wie möglich investieren - auf Dauer eine durchaus kostspielige Angelegenheit, noch dazu ohne 100 %ige Garantie, nach mühseligen Jahren der Aufbauarbeit auf wirklich fähige Talente zurückgreifen zu können. Außerdem kann es passieren, daß ein „Eigengewächs" frühzeitig Ihrem Team den Rücken kehrt und bei der Konkurrenz unterschreibt. In vielen Fällen ist es deshalb empfehlenswerter, im Menü „Spieler"/„Suchen" gezielt nach Spielern mit auslaufenden Verträgen zu suchen, da diese nach Ablauf des Vertrags ablösefrei den Verein wechseln können.

Daten und Fakten

PRÄMIEN FÜR TORSCHÜTZEN-KÖNIG

1. Bundesliga	DM 300.000,-
2. Bundesliga	DM 200.000,-
Regionalliga	DM 150.000,-
Oberliga	DM 100.000,-

PRÄMIEN FÜR SCORER-KÖNIG

1. Bundesliga	DM 200.000,-
2. Bundesliga	DM 150.000,-
Regionalliga	DM 100.000,-
Oberliga	DM 70.000,-

PRÄMIEN FÜR FAIRPLAY-POKAL

1. Bundesliga	DM 250.000,-
2. Bundesliga	DM 170.000,-
Regionalliga	DM 120.000,-
Oberliga	DM 90.000,-

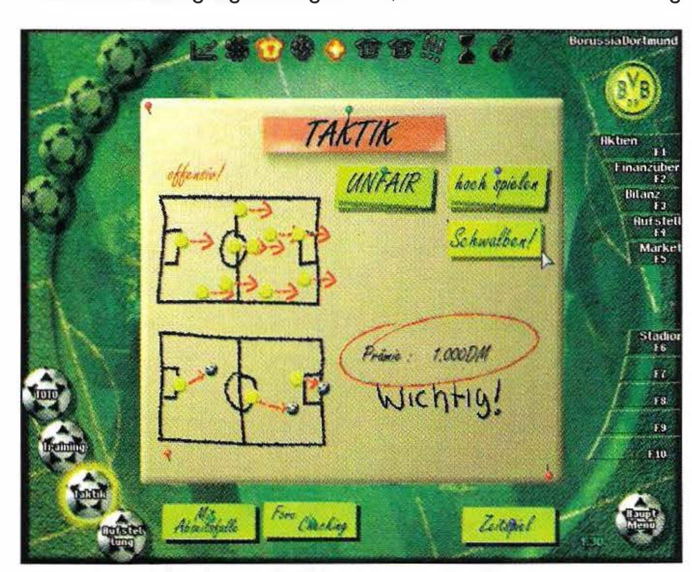
Strafe für weniger als acht Spieler auf dem Platz	DM 300.000,-
Hallenturnier-Teilnahme	DM 100.000,-
Masters-Qualifikation	DM 200.000,-
Masters-Sieger	DM 200.000,-

Wie sieht die optimale Taktik aus?

■ Die Taktik sollte man natürlich in erster Linie von den Leistungen der eigenen und gegnerischen Mannschaft abhängig machen. Allerdings spielt auch der Schiedsrichter eine nicht zu unterschätzende Rolle. Welcher Schiri die nächste Begegnung leitet, erfahren Sie im Menü „Saison"/„Ligaspiele". Wenn Sie den Button „Daten B" anklicken, werden neben dem zu erwartenden Wetter auch die jeweiligen Unparteiischen angezeigt. Die Eigenschaften der Schiedsrichter werden direkt im Wortlaut eingeblendet, können aber auch im Editor nachgeschlagen und sogar verändert werden. Unterschieden wird zwischen der Aufmerksamkeit bzw. Beobachtungsgabe (sprich: wird ein Foul überhaupt gesehen) und der „Strenge" (d. h. ob dieses Foul überhaupt Konsequenzen - und wenn ja, welche - nach sich zieht).

■ Die „Abseitsfalle" macht nur dann Sinn, wenn Sie über technisch wie konditionell exzellente Abwehrspieler verfügen. Außerdem können Sie die Abseitsfalle nur dann einsetzen, wenn ein wachsamer Schiedsrichter auf dem Platz steht.

■ Mit der „Fore Checking"-Einstellung muten Sie Ihren Jungs eine äußerst kräftezehrende Taktik zu, die optimale Kondition erfordert. Berücksichtigen Sie die Teamstärke des Gegners und analysieren Sie in erster Linie das Mittelfeld; falls der gegnerische Kader eher mäßige Mittelfeldspieler aufweist, während Sie in diesem Bereich sowie bei der Verteidigung überlegen sind, kann sich das Fore Checking lohnen. Genereller Vorteil: man stört die Kontrahenten frühzeitig und läßt so erst gar keine richtigen Spielzüge zu.



Prämien können für einen zusätzlichen Leistungs-Anreiz sorgen.

■ „Schwalben" machen nur Sinn bei halbblinden Schiedsrichtern.

■ Die Anzahl der „Wichtig!"-Unterstriche symbolisiert die Intensität, mit der Ihre Anweisungen umgesetzt werden. Wer obendrein „unfair" spielt, sollte es mit einem eher oberflächlichen, geistesabwesenden Schiedsrichter zu tun haben. Alles andere hätte eine Flut an gelben und roten Karten zur Folge.

■ Überlegenen Gegnern begegnet man mit flachen Bällen, während schwächere Teams mit hohen Bällen überrascht werden.

■ Details wie Kurz-/Langpaß-Spiel ergeben sich durch die Fähigkeiten Ihrer Mittelfeld-Spieler; außerordentliche Paßstärke läuft z. B. auf Langpaßspiel hinaus. Wenn Ihre Stürmer mit besonderen Qualitäten hinsichtlich „Schußkraft" gesegnet sind, können Sie auch Torschüsse aus weiter Distanz probieren. Liegen die Vorzüge bei der „Schnelligkeit" der Stürmer bzw. Mittelfeldspieler, empfehlen sich Torschüsse aus Positionen unmittelbar vor dem Strafraum. Die Optionen „Spiel durch die Mitte" bzw. „Spiel über die Flügel" macht man von den Leistungen der Mittelfeldspieler bzw. Links-/Rechtaußen abhängig.

In der nächsten **Ausgabe finden Sie Tips zu diesen Themen:**

■ Passende Antworten auf Interview-Fragen
■ Alles zum Thema Spieler-Verträge
■ Bilanz, Steuern und Jahreshauptversammlung
■ Tips & Tricks für die Profis unter Ihnen

Werner Krahe/Petra Maueröder ■

Heimmannschaft		Gastmannschaft	Ergebnisse
Werder Bremen Richter (Gut, Kleinlich)	-	SC Freiburg	9 Grad
1.FC K'lautern Zettler (Durchschnittlich, Läßt alles durchgehen)	-	1.FC Köln	10 Grad
Fortuna Düsseldorf Wiesel (Mäßig, Pfeift alles)	-	Waldhof Mannheim	8 Grad
Karlsruher SC Müller (Gut, Läßt alles durchgehen)	-	FC Hansa Rostock	10 Grad
FSV Zwickau Hormann (Durchschnittlich, Läßt alles durchgehen)	-	FC Schalke 04	5 Grad
Borussia Dortmund Willhelmy (Gut, Kleinlich)	-	Bor. M'gladbach	6 Grad
FC St. Pauli Nascher (Durchschnittlich, Kleinlich)	-		5 Grad
VfL Bochum Feldmann (Sehr gut, Kleinlich)	-	Bayern München	7 Grad
TSV München 1860 Marx (Mäßig, Pfeift alles)	-	Hamburger SV	9 Grad
Spiele Bundesliga, Am 23. Spieltag			Samstag, 21.02.1998

Die Taktik sollte auf den jeweiligen Schiedsrichter abgestimmt werden.

Privateer 2 (Handelstabelle)

In der letzen Ausgabe hat sich leider ein Fehler in unserer Lösung zu Privateer 2 eingeschlichen. Die Handelstabelle wurde nicht mit abgedruckt. Hier ist nun als Nachtrag die nützliche Übersicht für alle Weltraumhändler:

Planet/Ware	Anhur	Athos	Bex	Corinthias	Crius	Desolia	Destinas	Hades	Hephaestus	Hermes	Janus IV	Karatikus
Plasten	20	17	10	17	17	11	17	17	14	15	20	18
Ziegelzement	12	10	12	10	10	9	12	10	10	8	8	11
Titanlegierungen	18	15	9	15	15	10	15	15	12	12	18	16
Biopolys	30	25	15	25	26	20	25	25	20	22	30	27
Holz	9	8	6	4	7	9	4	8	9	8	9	8
kyb.	69	60	42	60	48	57	60	60	60	60	72	72
Medi-Pack	12	10	7	10	7	10	10	10	10	10	12	12
Blut	36	30	33	30	36	30	30	30	30	30	33	36
Kunsthaut	60	50	35	50	57	40	50	50	50	50	60	60
Sehnerven	72	60	42	60	69	60	60	60	60	60	72	72
Getreide	6	5	4	7	5	7	4	7	7	7	7	7
Kunstdünger	5	2	4	3	5	5	4	6	4	6	6	5
Frischwasser	8	8	6	9	8	9	8	9	9	10	10	10
Vieh	14	13	9	15	13	14	7	15	15	16	16	15
Kunstfleisch	22	16	8	24	22	14	25	24	18	20	18	23
Solargen.	70	91	35	77	77	63	77	84	56	59	70	87
UWS.-Anzug	55	50	25	62	20	50	30	60	40	42	40	65
Power Z nder	46	40	20	50	40	36	48	48	32	34	40	40
Atom. Meisel	27	30	15	39	12	27	18	36	24	25	30	30
Kommunikation	44	40	20	44	40	40	40	48	32	36	32	40
Bex-Bier	11	10	5	10	9	10	10	9	9	9	12	9
Edelsteine	154	161	154	98	147	140	140	140	161	154	168	140
Kuschelnoger	7	7	6	4	7	7	5	7	7	7	9	7
Sonnenblumen	5	4	4	3	5	6	4	5	6	5	5	5
Steroide	40	40	24	48	46	40	28	46	24	44	48	48
Rhodium	8	5	4	5	5	11	5	9	11	10	9	9
Platin	7	7	4	4	4	4	4	8	4	9	8	8
Iridium	6	6	3	6	4	4	4	6	8	8	7	7
Cesium	9	9	5	6	6	6	6	11	12	12	11	11
Lythia	17	11	9	11	11	22	11	20	22	21	19	19
Nervengift	22	12	8	20	20	20	12	12	12	18	8	12
Organe	120	72	48	120	156	120	72	72	108	108	138	72
Waffen	21	10	7	18	10	18	10	10	9	16	7	21
Gehirnimpl.	126	108	72	180	234	216	108	108	162	162	216	126
Borgs	42	72	24	69	48	75	66	36	60	54	72	36

Planet/Ware	Leviatha	Massanas	Ostina	Petra	Serca	Terrel	CS Reva	CS Dexros	CS Lironas	CS Pletirat	SS Curium	SS Tesra
Plasten	17	17	17	17	17	17	20	10	17	13	18	18
Ziegelzement	10	10	10	11	10	11	12	6	10	8	11	11
Titanlegierungen	15	15	15	15	15	16	18	9	15	12	16	16
Biopolys	25	25	25	25	25	25	30	27	25	20	27	27
Holz	8	8	8	8	8	6	9	4	8	9	8	7
kyb.	60	60	60	66	60	60	60	54	60	36	60	60
Medi-Pack	10	10	11	11	10	10	10	9	10	6	10	10
Blut	30	30	30	33	30	30	30	27	30	24	30	36
Kunsthaut	35	50	50	55	50	50	50	45	50	30	50	50
Sehnerven	42	60	60	66	60	60	60	54	60	36	60	60
Getreide	7	6	7	7	7	3	6	7	4	6	6	6
Kunstdünger	5	3	3	3	5	4	5	5	4	5	4	4
Frischwasser	4	9	9	9	9	7	8	9	8	8	8	8
Vieh	10	14	14	15	14	9	13	14	10	13	14	14
Kunstfleisch	20	24	21	22	23	23	20	16	20	20	18	16
Solargen.	70	70	77	77	80	80	70	70	84	70	70	70
UWS.-Anzug	50	50	60	65	60	30	50	50	60	50	50	40
Power Z nder	40	40	50	48	46	46	40	40	48	40	40	40
Atom. Meisel	30	30	39	36	36	18	30	30	36	30	30	30
Kommunikation	40	40	40	46	44	44	40	40	48	40	36	40
Bex-Bier	9	12	11	10	10	10	9	9	9	9	9	9
Edelsteine	140	168	84	84	133	140	140	140	140	140	154	168
Kuschelnoger	4	7	4	4	7	4	5	7	7	7	7	9
Sonnenblumen	3	3	3	3	5	3	4	5	5	5	5	4
Steroide	40	48	48	46	44	24	40	32	40	40	44	40
Rhodium	5	9	5	5	6	9	9	9	5	10	8	9
Platin	4	8	4	4	4	8	8	8	4	9	7	8
Iridium	4	7	3	4	6	7	7	7	4	8	7	7
Cesium	6	11	6	8	6	11	11	11	14	13	12	11
Lythia	11	19	11	11	11	19	19	19	11	22	19	19
Nervengift	14	14	16	14	12	8	20	20	20	20	18	14
Organe	120	96	120	84	120	48	120	120	120	120	120	120
Waffen	18	12	21	12	18	7	18	18	18	18	14	21
Gehirnimpl.	126	126	180	126	108	72	180	180	180	180	180	180
Borgs	60	30	72	66	72	24	60	60	60	60	60	54

NACHBESTELLEN!

JETZT

Jetzt die Knaller der letzten 3 Monate nachbestellen!

02/97



03/97



04/97

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: : COMPUTEC VERLAG, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❐ PC GAMES 02/97 mit CD-ROM	zu DM 9.90	
❐ PC GAMES 03/97 mit CD-ROM	zu DM 9.90	
❐ PC GAMES 04/97 mit CD-ROM	zu DM 9.90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

COMPUTEC

Lösungshilfe Teil 2

Hexagon Kartell

Direkt von den Programmierern konnten wir in diesem Monat eine Lösunghilfe zu Das Hexagon Kartell ergattern. Mit folgenden Hinweisen sollten Probleme bei einzelnen Missionen gelöst werden.

Auch diesesmal ist die Lösungshilfe wieder für den Schwierigkeitsgrad im „Arcode: Level 0" geschrieben, wenn Sie einen höheren Leveln einstellen, ist natürlich mit mehr feindlichem Widerstand zu rechnen.

CHINA

Broken Arrow (Punkt 5 und 8)

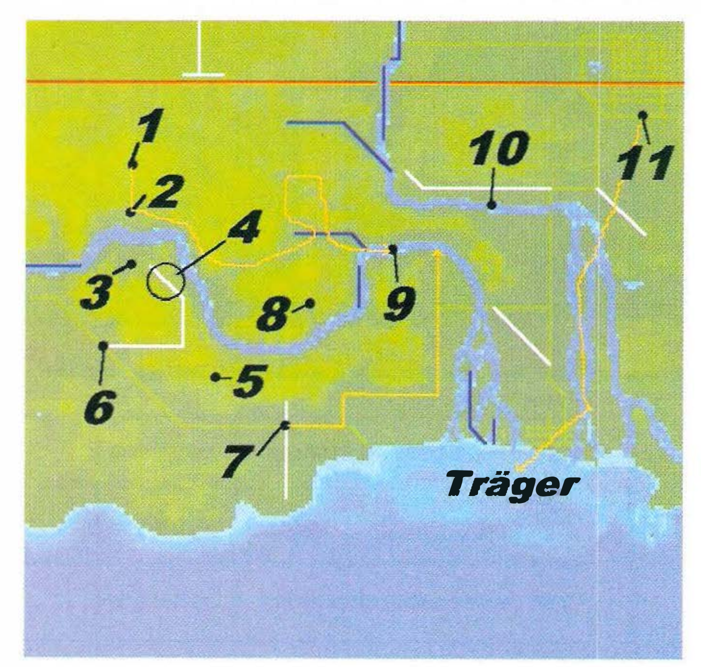
Sie holten sich nun strikt an die Wegstrecke. Hinter der Straße, kurz vor dem Berg, finden Sie das Bomberwrock. Vom Wrack aus drehen Sie in Richtung Westsüdwest und sehen zwei Baumgruppen. Durch diese fliegen Sie tief und langsam durch und finden noch 653m die Black-Box. Zurück zur Wegstrecke geflogen, finden Sie om Punkt 8 dann den mit einer Leuchtpistole bewaffneten Piloten.

Mission Big Brother (Punkt 11)

Sie fliegen los und kommen noch der Instant Action direkt auf ein Schnellboot zu, welches Sie sofort zerstören. Dann fliegen Sie weiter zum Präsidentenhubschrauber (Punkt 11). Wenn dieser dann gestartet ist, fliegen Sie voraus und eliminieren den im Weg stehenden Raketenwerfer. Die Funksprüche, daß Sie feindliche Helis auf dem Radar haben, ignorieren und die Flaks an der Radarstotion zerkleinern! Donach finden Sie noch einen Roland-Panzer, der im Weg steht. Dieser darf auch nicht longe überleben. Zu guter Letzt ist noch ein Raketenwerfer zwischen den Häusern an der Küste zu zerschießen.

Return to Sender (Punkt 7)

Sie fliegen auf den Punkt 7 zu, landen aber vor der Biegung noch Süden, denn in der Kurve befinden sich einige Feinde, die Sie nicht





Kümmern Sie sich in der Atlantik-Mission erst als letztes um die Hubschrauberbasis, da diese selbst den Flugzeugträger nicht bedroht.

unbedingt zerstören müssen. So, nun warten Sie so lange, bis der Konvoi in Reichweite kommt, und zerstören dann die Begleitfahrzeuge (2 Roland und 2 Fox). Dann können Sie den Sattelschlepper mit der Bombe anhalten, indem Sie sich auf der Straße plazieren. Entschärfen Sie die Bombe und bringen Sie sie zum Träger (Vorsicht beim Absetzen)!

Dangerous Way (Punkt 6 und 4)

Jetzt können Sie einmal eine Staffel befehligen. Fliegen Sie nun nicht zum Punkt 6, sondern schon zu der Straße, die nach Norden führt, und geben Sie der Staffel den Befehl, olles Feindliche zu zerstören, denn die Präzisionsarbeit müssen immer noch die Könner übernehmen! Das heißt: Sie müsen nun äußerst tief und langsam über der Straße fliegen und die Minen selber räumen. Wenn Sie am Ende der Straße angekommen sind und die letzte Mine abgeschossen haben, sollte ein Funkspruch kommen und die Mission automatisch enden. Tut sie es nicht, so haben Sie wohl eine Mine übersehen. Schade!

Mi Po (Punkt 1, 2 und 3)

Wenn Sie gestartet sind und die Instant Action hinter sich hoben, so schalten Sie auf den 2. Wegpunkt und warten etwas südlicher am Flußufer auf Ihr Zielobjekt. Wenn der Heli dann aufgetaucht und gelandet ist, drehen Sie sich in Richtung Norden und warten auf seinen Start. In dem Augenblick, in dem er losfliegt, geben Sie auch Gas und treffen ihn an der Flußbiegung nach Süden. Dann heißt es, sich nicht abhängen zu lassen. Vorsicht! Nach seiner 2. Landung gibt er höllisch Stoff. Haben Sie es geschafft und ihn bis zur Dschunke verfolgt, fliegen Sie nach Westen zum anderen Fluß und holen das Landungsboot der Seals, um es zur Dschunke zu bringen. Jetzt nur noch das Zielgebiet in Richtung Träger verlassen, und Sie haben die Mission geschafft!

Nuclear Train

Hier wird Ihr gesamtes fliegerisches Können verlangt. Sie müssen Akif heil auf dem Zug absetzen, den Container aufnehmen und den Jet einweisen. Der Zielort des Jets hängt davon ob, wie schnell Sie es schaffen, Akif abzusetzen und den Container aufzunehmen. Die Entfernung beträgt 6 oder 8 km von den Meldepunkten. Auf dem Rückflug sollten Sie versuchen, jedem Feind auszuweichen, denn ein Treffer in den Container, und China war einmal.



Atlantik

Air Patrol

Hier gilt es nur, die Schiffe zu identifizieren. Möglichst keine zivilen Boote abschießen, denn Sie müssen die Personen in einer Rettungsmission wieder heraus holen. Wenn es Ihnen gelingt, alle Boote zu identifizieren, dann kommen Sie direkt zum Final-Showdown.

Deadly Kiss

Folgende feindliche Objekte sind zu beachten (siehe Karte):

1: Eine Hubschrauberbasis
2: Eine Radarstation
3: Eine Raketenbasis
4: Schnellboote
5: Zerstörer
6: Bomber
7: Hubschrauber (MI 24)

Die Ziele, die Sie unbedingt zerstören müssen, sind in Arcadelevel **0: 6 Boote, 7 Helis, 3 Zerstörer, 4 MI 24, 6 Bomber**

Ziele auf der Raketenbasis

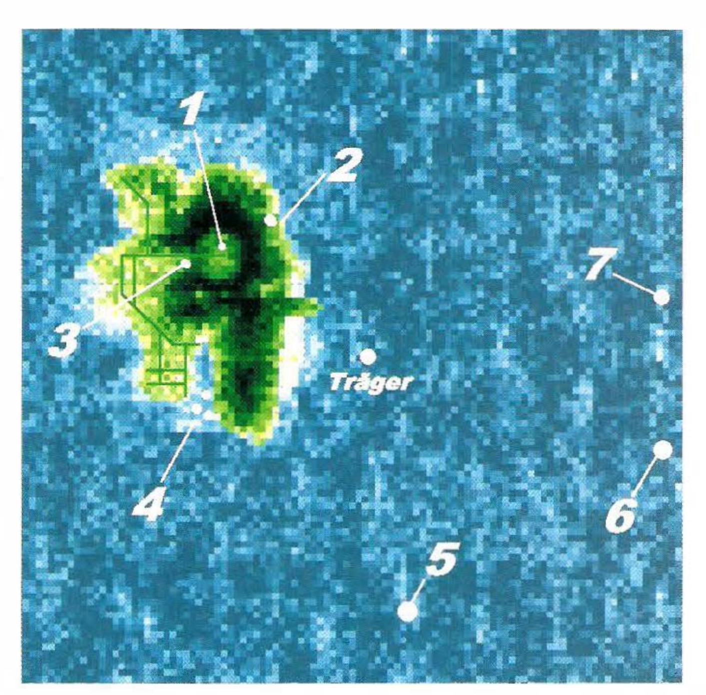
4 Raketen, 2 Gebäude, 1 LKW

Bei der Raketenbasis zuerst die Raketen ausgeschaltet, da es sich um zielsuchende Raketen handelt, die den Träger ernstlich bedrohen.

Ziele auf der Hubschrauberbasis

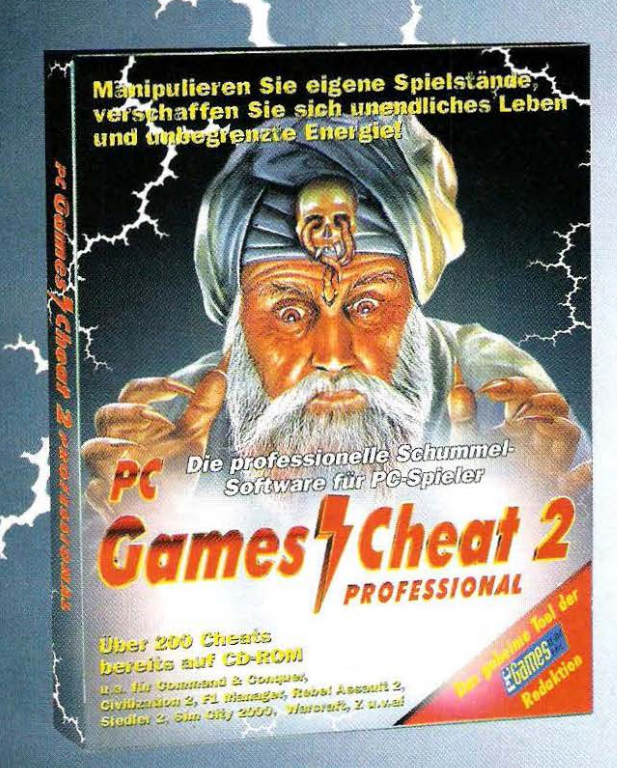
2 Funkhäuschen, 7 Hangars, 3 Wellblechhütten, 9 Öltanks, 1 Tower, 5 Jeeps, 8 Flaks, 1 Roland

Die Hubschrauberbasis sollte zuletzt bekämpft werden, da sie selbst den Träger nicht bedroht. Vergessen Sie nicht die Radarstation (Punkt 2)! Sie kann früh bekämpft werden, da so die Hubschrauber



aus der Basis gelockt werden. Die Apache tragen viele Luft-Luft-Raketen und können deshalb gut Hubschrauber und Flugzeuge bekämpfen. Die Seaking tragen je zwei Harpoon-Seeziel-Raketen, mit denen Sie gut gegen große Schiffe kämpfen können. Die Blackhawks tragen Hellfire-Raketen, mit denen Sie gut gegen Landziele kämpfen können. Die Zerstörer sollten ins Target genommen werden und jeweils eine Seaking auf einen Zerstörer hetzen (Bekämpfen Sie: Mein Ziel)! Den 3. Zerstörer selbst bekämpfen.

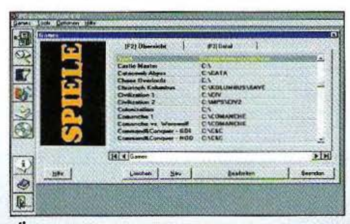
NEU: PC Games Cheat 2 professional



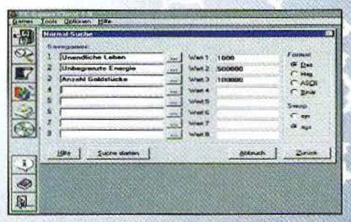
Die professionelle Schummel-Software für alle PC-Spieler - überlisten Sie jetzt jedes Spiel!

- ➜ manipulierbare Spielstände
- ➜ unendliche Leben
- ➜ unbegrenzte Energie
- ➜ benutzerfreundliches Menüsystem
- ➜ mehr als 200 Spieletrainer auf CD-ROM
- ➜ eigene Trainer können erstellt werden
- ➜ ständige Updates auf der CD-ROM von PC GAMES

Lauffähig auf Windows 3.x, Windows 95; Systemanforderung (empf.): 486 DX66, 12 MB RAM, 15 MB HD, CD-ROM, Mouse



Über 200 Cheats bereits auf CD-ROM, einfach laden und anwenden!



Finden Sie neue Cheats und holen Sie sich mehr Leben, Geld, Energie uvm.

Ab sofort für nur 29,95 DM[1] im Handel!

[1] unverbindliche Preisempfehlung

Komplettlösung Teil 1

Das Schwarze Auge 3

Allein der Gedanke an Riva treibt Ihnen kalten Schweiß auf die Stirn? Sie kommen an einer bestimmten Stelle einfach nicht weiter? Mit der folgenden Komplettlösung sollten die zahlreichen Puzzles und Rätsel im dritten Teil der DSA-Reihe kein Problem mehr darstellen...

Zusammensetzung der Gruppe

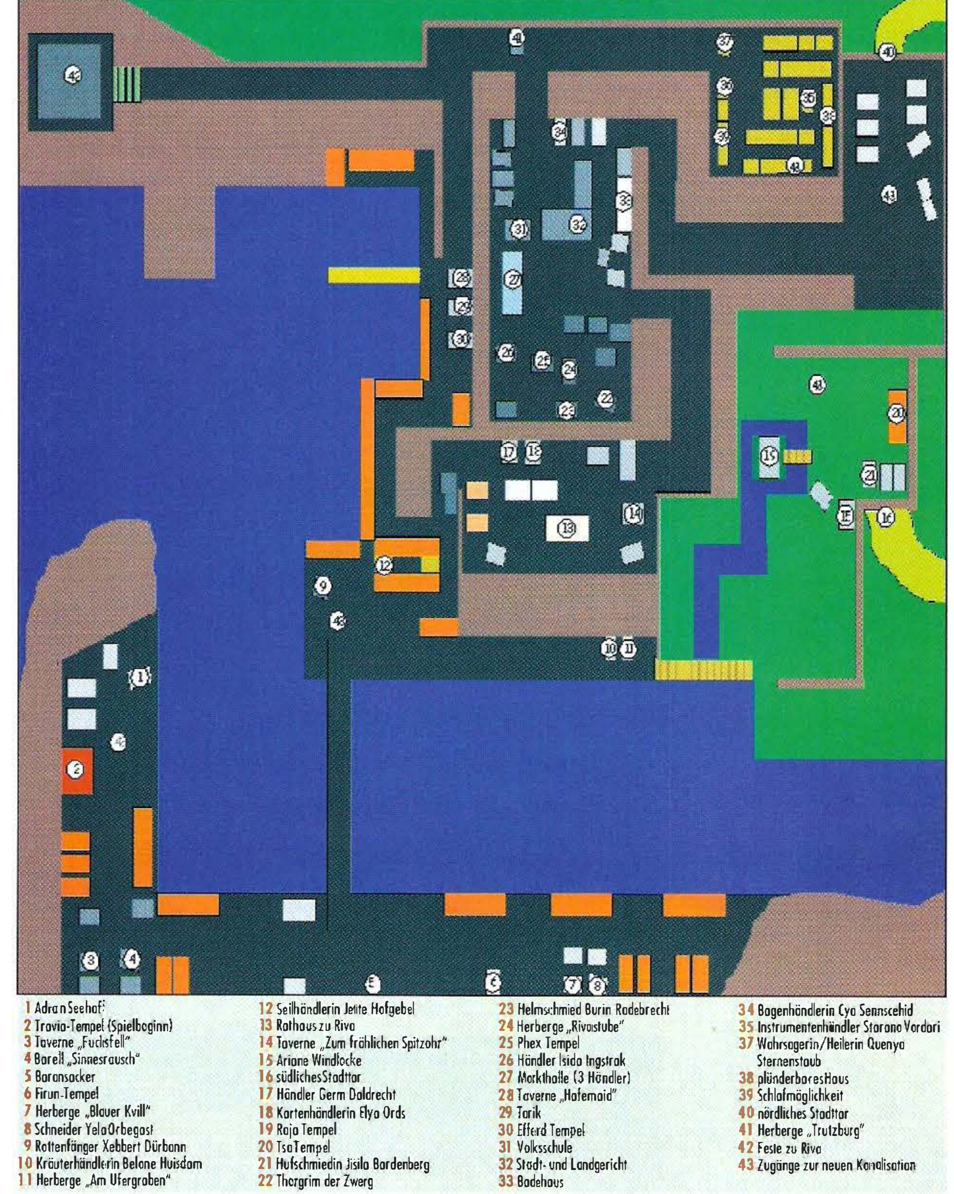
Sie sollten Ihre Party nach folgenden Kriterien zusammensetzen: Im Kampf sind die **Magier** sehr stark, allerdings nur, wenn sie über ein volles Astralpunktekonto verfügen; die **Elfen** sind die Universalgenies von DSA, sie sind ebenfalls starke Zauberer (allerdings können sie doch nicht ganz mit dem Magier mithalten) und vor allem bewandert im Talent „Fernwaffen". Über Stärken in diesem Talent verfügt auch der **Jäger**, der allerdings nicht zaubern kann. Der **Krieger** ist von Beginn an im Nahkampf unerläßlich, auch seine „Fernwaffen"-Talente sind schnell gesteigert. Der **Thorwaler** kann schwere Waffen tragen, ist allerdings im Kampf mit diesen Waffen nicht sonderlich erfolgreich. Der **Druide** verfügt über ein großes Potential an „Beherrschungs"-Zaubern, die ihm so schnell keiner nachmacht, außerdem ist er ein guter Naturkundler. Die **Hexe** sollten Sie ganz außer acht lassen, dauert es doch sehr lange, bis bei ihr wichtige Sprüche entsprechend gesteigert werden können. Der **Zwerg** ist ein guter Kämpfer und weiterhin ein guter Taschendieb und Falschspieler (Talente gut steigerbar!). Sein größter Vorteil gegenüber dem **Streuner** und dem **Gaukler** ist, daß er auch schwere Rüstungen tragen und Waffen verwenden kann. Die hier verwendete Party, die DSA 3 erfolgreich überstand, wurde aus DSA1 und DSA2 übernommen und bestand aus einem Krieger, einem Druiden, einer Firnelfe, einem Magier, einem Zwerg und einer Jägerin.

Starten Sie mit einer neugefertigten Party in „Schatten über Riva", so besteht für Sie die Möglichkeit, alle Mitglieder direkt auf Stufe 6 zu steigern. Hierbei sollten Sie unbedingt auf die Talente „Fernwaffen", „Schwerter", „Gift heilen", „Krankheiten heilen", „Feilschen", „Schlösser knacken", „Alchemie", „Taschendieb" und „Falschspiel" achten.

Bei den Zauberkundigen sind die nachfolgenden Sprüche wichtig: „Transversalis teleport", „Foramen", „Analüs", „Peneztrizzel", „Fulminictus", „Ignifaxius", „Flim Flam", „Horriphobis", „Böser Blick", „Balsum". Etwas schwerer zu erlernen, aber trotzdem sehr wirkungsvoll sind die Sprüche „Salander", „Paralü" „Verwandlung beenden", „Illusionen zerstören".

Haben Sie einen Magier in Ihrer Party (unbedingt empfohlen!), so sollten Sie schnell alle vier Stabzauber durchführen lassen, was während des Spiels sehr nützlich ist. Steigern Sie beim Magier vorwiegend das Astralkonto, da er im Nahkampf sowieso verloren ist, mit seinem Zauberpotential aber Kämpfe allein entscheiden kann!

Wichtig sind während des Spiels Wirselkräuter, vierblättrige Einbeeren, Heiltränke aller Art und Zaubertränke, ebenso Gegengifte und Anti-Krankheits-



1 Adran Seehof
2 Travia-Tempel (Spielbeginn)
3 Taverne „Fuchsfell"
4 Borell „Sinnesrausch"
5 Baronsacker
6 Firun-Tempel
7 Herberge „Blauer Kvill"
8 Schneider Yela Orbegast
9 Rattenfänger Xebbert Dürbann
10 Kräuterhändlerin Belone Huisdam
11 Herberge „Am Ufergraben"
12 Seilhändlerin Jelite Hofgebel
13 Rathaus zu Riva
14 Taverne „Zum fröhlichen Spitzohr"
15 Ariane Windlocke
16 südliches Stadttor
17 Händler Germ Daldrecht
18 Kartenhändlerin Elya Ords
19 Raja Tempel
20 Tsa Tempel
21 Hufschmiedin Jisila Bardenberg
22 Thorgrim der Zwerg
23 Helmschmied Burin Radebrecht
24 Herberge „Rivastube"
25 Phex Tempel
26 Händler Isida Ingstrak
27 Markthalle (3 Händler)
28 Taverne „Hafemaid"
29 Tarik
30 Efferd Tempel
31 Volksschule
32 Stadt- und Landgericht
33 Badehaus
34 Bogenhändlerin Cya Sennscehid
35 Instrumentenhändler Starano Vordori
37 Wahrsagerin/Heilerin Quenya Sternenstaub
38 plünderbaresHaus
39 Schlafmöglichkeit
40 nördliches Stadttor
41 Herberge „Trutzburg"
42 Feste zu Riva
43 Zugänge zur neuen Kanalisation

elexiere. Speichern Sie in Dungeons häufiger (v. a. Windsbraut) ab, gerade bei Neulingen kann dies einigen Frust vermeiden.

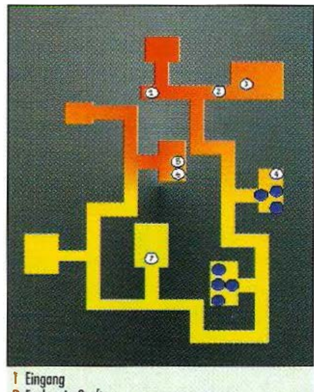
Spielbeginn im Travia Tempel:

Nachdem Ihnen im Travia Tempel ein paar Dinge über die aktuelle Lage von Riva und Probleme mit den Holberkern erzählt worden sind, erhalten Sie den Rat, zum Firun Tempel zu gehen - dort scheint einiges nicht im Lot zu sein. Nach einem Gespräch mit der Geweihten des Firun Tempels erfahren Sie, daß der Totengräber auf dem Boronsacker von Untoten attackiert wurde. Ein Zwerg namens Thorgrim könnte Ihnen eine Hilfe sein. Er wohnt auf dem Marktplatz. Auf dem Weg dorthin (über die Brücke) treffen Sie auf einige Thorwaler, und erfahren von einem Angriff der Orks auf die Zwergenbinge nordöstlich von Riva. Da die Thorwaler sich aber lieber vollaufen lassen, müssen Sie sich später noch darum kümmern. Thorgrim wohnt im südöstlichsten Haus und begleitet Sie gern. Bei Elaya Ords im zweiten Haus vom nördlichen Zugang aus gesehen können Sie noch eine Stadtkarte von Riva erwerben, die zukünftige Rundgänge sehr erleichtert. Beim Verlassen des Marktplatzes treffen Sie noch auf Lea, eine zwielichtige Bettlerin, die Sie zunächst noch nicht so recht einzuschätzen vermögen. Unter Umständen rüsten Sie in der Markthalle noch etwas auf, dann geht´s zurück zum Boronsacker, den Sie betreten.

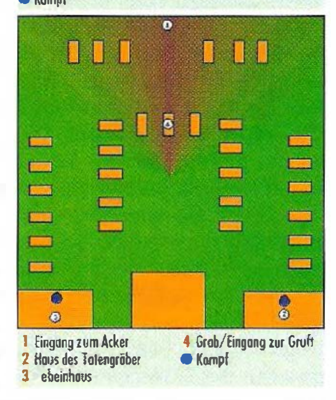
Friedhof und Gruft:

Nun schauen Sie sich erst mal um: drei Gräber stechen ins Auge. Sie untersuchen diese Gräber genauer: scheinbar fand u. a. ein Magier namens Jergan in einer „Schreckensnacht" sein Ende, sein Grab ist mit „Schwarzem Lotos" bepflanzt. Das große Gitter ist nicht aufzubekommen, allerdings bringt eine genauere Untersuchung die Erkenntnis, daß ein Elfenvampir, eine Feylamia, hier begraben ist. Je nachdem wie gottgläubig Sie sind, können Sie entweder Ihre Reisekasse auffüllen oder wehmütig an den Boron Opfer bringen. Dann begeben Sie sich zum Haus des Totengräbers im Südosten des Friedhofs. Besagter Totengräber rückt nicht sehr viele Informationen raus, hat aber gegen eigene Nachforschungen Ihrerseits nichts einzuwenden. Im Südwesten des Friedhofs ist das Gebeinshaus, welches Sie auch betreten. Nach einem erneuten Gespräch mit dem Totengräber und einem Kampf gegen einige Skelette begeben Sie sich erneut zu den drei Gräbern gegenüber dem Eingangsportal und untersuchen das mittlere - siehe da: ein Geheimgang wird freigelegt...

Im ersten Raum nach Betreten des Dungeons finden Sie viele nützliche Kräuter sowie ein Alchemieset. Sie können die Truhe allerdings nicht nur ausräumen, sondern auch Gegenstände darin deponieren. Weiter entdecken Sie ein Praios Amulett geradeaus an der Wand. Nach einer genaueren Untersuchung (es sollte sich an dieser Stelle eine Zange im Inventar befinden) wird ein Schlüsselloch frei, Ihnen fehlt allerdings noch der Schlüssel, also weiter.



1 Eingang
2 Feylam ia-Gruft
3 Geheimtür (mit Zange und Schlüssel öffen)
4 Toter Boronsdiener
5 benötigter schwarzer Schlüssel
6 Bücherregal (nicht direkt verbrennen)
7 Leiche mit Maske/Pentagramm)
● Kampf



1 Eingang zum Acker
2 Haus des Totengräber
3 ebeinhaus
4 Grab/Eingang zur Gruft
● Kampf

Hint Shop

Komplettlösungen mit Plänen Tips & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele

!Ständig Neuheiten!

Alle **Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service** und **24 Std. Service.** Pro Lösung **nur 14,80 DM.** Pro Sammelheft **nur 19,80 DM.**

Versandkosten Per Nachnahme nur 8 DM

Sie finden uns auch im Internet: **http://www.vo.lu/Hint-Shop** und im BTX: **mellen#**

Inh.: Chris. von Mellenthin
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel: 02205.910313
Fax: 02205.910314

Bestellannahme ist von montags bis freitags von 10 bis 18 Uhr. Ansonsten steht unser Anrufbeantworter für Sie bereit.

Wir führen über 300 Komplettlösungen. Fordern Sie die Gesamtliste an.

Unsere Hefte sind auch bei anderen Händlern erhältlich. Fordern Sie die Liste der Händler an.

Alle Lösungen, die sich in den Sammelheften befinden, können Sie auch einzeln für 14,80 DM bestellen.

Händleranfragen erwünscht.

Distributor für **Österreich**
Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16
1100 Wien - Tel/Fax: 0222 68975-50/-51

Distributor für die **Schweiz**
AHA CD-ROM Spiele - Postfach
3662 Seftigen-Tel/Fax: 033/3457001

3 Skulls of the Toltecs u. Ace Ve.
7'th Guest/11'th H./Clandestiny
Ace Ventura & I have no mouth.
Albion
Alien Trilogy
Anvil of Dawn
Azrael's Tear
BadMojo
Baphomets Fluch
Bazooka Sue
Bermuda Syndrom
Bioforge
Blazing Dragons
Bud Tucker in Double Trouble
Casper
Chewy - Esc von F5
Chronicles of the Sword
Command & Conquer 1
C&C 1: Ausnahmezustand
Command & Conquer 2
Crusader-No Remorse & Regret
Cyberia 1+2 & Wetlands
"D", Evocation, Blown Away
Daedalus Encounter, Critical P.
Deadly Games (Jagged All. 2)
Down in the Dumps
Diablo
Dig, The
Discworld 1 und 2
Dragon Lore 1 und 2
Dungeon Master 1+2 (je)
Elder Scrolls: Daggerfall (i.P.)
Fable
Fade to Black
Flight of the Amazon Queen
Frankenstein-Through LEyes
Gabriel Knight 1 und 2 (je)
Gene Machine
Golden Gate Killer/Eik Moon M.
Hell und Bureau 13
Höhlenwelt Saga - Teil 1
Indiana Jones 3 und 4
Jagged Alliance 1
Jewels of Oracle
Karma, Alien Virus, Burn Cycle
King's Quest 1 bis 7 (je)
Kingdom O'Magic
Knights of Xentar
Lands of Lore 1-Throne o. Chaos
Lost Dynasty, The
Leisure Suit Larry 7
Lighthouse
Little Big Adventure
Maniac Mansion 1 und 2
Monkey Island 1 und 2
Mummy-Tomb of the Pharao
Mutation o.J.B.u.Alien Incid.
Myst, Noctropolis, Lost Eden
Neverhood, The
Normality
Orion Burger
Pandora Akte
Phantasmagoria 1 und 2
Police Quest: SWAT
Privateer 1-2/Rebel Assault 1-2
Puppen, Perlen & Pistolen
Realms of Haunting
Rendezvous im Weltraum
Resident Evil
Riddle of Master Lu
Ripper
Sam & Max und Vollgas
Secret of the Luxor
Shannara
Sherlock Holmes 1 und 2
Shivers
Simon the Sorcerer 1 und 2
Space Quest 1 bis 6 (je)
Star Trek - DS9 - Harbinger
Star Trek - T.N.G. - "A F. U."
Stonekeep
Syndicate Wars
System Shock
Talisman/Imperium Romanum
Terra Nova - Strike Force Cent.
Thunderscape
Time Commando
Timelapse
Time Gate 1: Knights Chase
Tomb Raider
Toonstruck
Touché - 5. Musketier
Ultima 8 - Pagan
Ultimate Mix
Urban Runner
W2 - Beyond the Dark Portal
Warhammer
Wizardry 6 und 7
Wizardry Adventure: Nemesis
Woodruff and the Schnibble...
Zork: Nemesis
"Z"

Sammelhefte:
Alone in the Dark 1 bis 3
Eye of the Beholder 1 bis 3
Goblins 1 bis 3
Ishar 1 bis 3
King's Quest 1 bis 6
Legend of Kyrandia 1 bis 3
Leisure Suit Larry 1 bis 6
Quest for Glory 1 bis 4
Ravenloft 1+2 & Menzober.
Ultima 7-Teil 1&2+ Forge o.V.
Ultima Underworld 1 und 2
Warcraft 1 und 2
Wing Commander 3 und 4

Orginallösungen:
Bing! (PC & AM) (19,95 DM)
DSA 1 oder DSA 2 (24,80 DM)
DSA 3-Schatten ü.Riva (25DM)

MicroFun
Unterhaltungshard- und -software

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

aktuelle Tagespreise erfragen
Gesamtkatalog kostenlos anfordern

SIMM

1 MB 70ns	15,95
4 MB 70ns	43,95
PS2 - 4 MB	33,95
PS2 - 8 MB doppels.	69,95
PS2 - 16 MB	149,95
PS2 - 32 MB	289,95
PS2 - 64 MB	702,95
PS2 - 4 MB EDO	31,95
PS2 - 8 MB EDO	69,95
PS2- 16 MB EDO	149,95
PS2- 32 MB EDO	289,95

PC-Zubehör

3,5" Diskettenlaufwerk	42,95
Pentium-Cooler	19,00
Netzwerkkarte NE 2000 kompatibel	55,95
SIMM-Adapter	32,95
Spannungswandler	55,95

CD-Laufwerke

Toshiba XM 5602B	8-fach IDE	195,00
Toshiba XM 5702B	12-fach IDE	225,00
Panasonic CR583B	8-fach IDE	183,00
Panasonic DR584B	12-fach IDE	219,00
Mitsumi FX1200	12-fach IDE	245,00

VGA-Karten

Matrox Mystique	2 MB	275,95
Matrox Mystique	4 MB	334,95
ELSA Victory 3D	2 MB	189,95
ELSA Victory 3D	4 MB	284,95
ELSA Winner 1000 TRIO V	2 MB	128,95
Diamond Monster 3D	4 MB	539,95
Diamond Stealth 3D 2000	2 MB	204,95
ATI 3D XPRESSION	2 MB	209,95
ATI 3D XPRESSION+PC2TV	2 MB	282,95
ATI 3D XPRESSION+PC2TV	4 MB	317,95
Hercules Terminator64/3D	2 MB	169,95
Hercules Dynamite128/Video	2 MB	189,95
Hercules Stingray64/Video	2 MB	131,95
Number Nine 9FX 3D	2 MB	139,95
Creative 3D-Blaster	4 MB	387,95

Festplatten

Western Digital	1600 MB IDE	425,00
Western Digital	2100 MB IDE	499,00
Western Digital	2500 MB IDE	569,00
Western Digital	3100 MB IDE	635,00
Western Digital	4000 MB IDE	767,00
Seagate 31720A	1700 MB IDE	391,00
Seagate 32132A	2100 MB IDE	449,00
Seagate 52520A	2500 MB IDE	479,00
Quantum Fireball	2100 MB IDE	455,00
IBM Deskstar DAQA-32160	2100 MB IDE	454,00
IBM Deskstar DAQA-33240	3200 MB IDE	568,00
Fujitschu M-1636-TAU	1200 MB IDE	361,00
Fujitschu M-1623-TAU	1700 MB IDE	404,00
Fujitschu M-1624-TAU	2100 MB IDE	454,00

Soundkarten

Creative SoundBlaster16 Value IDE	139,95
Creative SoundBlaster32 PnP	227,95
Creative SoundBlaster AWE64 PnP	349,95
Creative SoundBlaster AWE64 Gold	446,95
Creative WaveBlaster II Game Pack	246,95
Terratec SoundSystem Base 1 PnP	79,95
Terratec SoundSystem Gold 16/96 S.E.	118,95
Terratec SoundSystem Maestro 16/96 S.E.	238,95
Terratec SoundSystem Maestro 16/96	281,95
Terratec SoundSystem Maestro 32/96 S.E.	336,95
Terratec SoundSystem Maestro 32/96	422,95
Ensoniq SoundScape VIVO 90 PnP	175,95
Ensonq SoundScape Elite Pro Bundle	679,95

CPU

AMD 5x86 P75-133 Mhz	76,95
AMD 5k86 P100	145,95
AMD 5k86 P133	187,95
Cyrix 6x86 P150+	215,95
Cyrix 6x86 P166+	314,95
Cyrix 6x86 P200+	618,95
Intel Pentium 133 Mhz	289,95
Intel Pentium 150 Mhz	352,95
Intel Pentium 166 Mhz	605,95
Intel Pentium 200 Mhz	999,95
Intel Pentium 166 Mhz MMX	807,95
Intel Pentium 200 Mhz MMX	1.299,95

CD-Recorder

Philips CDD2600 6xlesen,2xschreiben	799,95
TEAC CDR-50S 4xlesen,4xschreiben incl. WinonCD,Toast-Pro 3.0	1.256,50
CD-Rohlinge Philips 74min.einzeln verp.Gold	11,95

Streamer

HP-Colorado Jumbo 350 3.5" QIC kompl. mit dt. Handb + dt. Software incl. Backup für Win95	**115,95**

Modem / ISDN-Karte

AVM Mega-Fritz ISDN-Bundle	175,95
ZOOM Teleph. V34XE extern 28.800	170,95

Motherboard

Pentium-Board Intel 430VX 256 KB Pipline Burst Cache 75 - 200 Mhz	189,95
ASUS P55-T2P4 430HX **512 KB Pipline Burst Cache**	299,95
Gigabyte 586ATV 430VX 256 KB Pipline Burst Cache	219,95
Gigabyte 586 HX 430HX **512 KB Pipline Burst Cache**	269,95
Pentium-Board **Intel 430VX** 256 KB Pipline Burst-Cache **incl AMD 5K86 P100**	323,95
Pentium-Board **Intel 430VX** 256 KB Pipline Burst-Cache **incl AMD 5K86 P133**	364,95
Pentium-Board **Intel 430VX** 256 KB Pipline Burst-Cache **incl Pentium 133 Mhz**	466,95
Pentium-Board **Intel 430VX** 256 KB Pipline Burst-Cache **incl Pentium 150 Mhz**	529,95
Pentium-Board **Intel 430VX** 256 KB Pipline Burst-Cache **incl Pentium 166 Mhz**	728,95
Pentium-Board **Intel 430VX** 256 KB Pipline Burst-Cache **incl Pentium 200 Mhz**	1.225,95
Gigabyte 586ATV Intel 430VX 256 KB Pipline Burst-Cache **incl Pentium 133 Mhz**	508,95
Gigabyte 586ATV Intel 430VX 256 KB Pipline Burst-Cache **incl Pentium 150 Mhz**	571,95
Gigabyte 586ATV Intel 430VX 256 KB Pipline Burst-Cache **incl Pentium 166 Mhz**	824,95
Gigabyte 586ATV Intel 430FX 256 KB Pipline Burst-Cache **incl Pentium 200 Mhz**	1.267,95
Gigabyte 586 HX Intel 430HX **512 KB** Pipline Burst-Cache **incl Pentium 133 Mhz**	558,95
Gigabyte 586 HX Intel 430HX **512 KB** Pipline Burst-Cache **incl Pentium 150 Mhz**	621,95
Gigabyte 586 HX Intel 430HX **512 KB** Pipline Burst-Cache **incl Pentium 166 Mhz**	874,95
Gigabyte 586 HX Intel 430HX **512 KB** Pipline Burst-Cache **incl Pentium 200 Mhz**	1.317,95
Gigabyte 586 HX Intel 430HX **512 KB** Pipline Burst-Cache **incl Pentium 166 Mhz MMX**	1.076,95
Gigabyte 586 HX Intel 430HX **512 KB** Pipline Burst-Cache **incl Pentium 200 Mhz MMX**	1.599,95
ASUS P55-T2P4 Intel 430HX **512 KB** Pipline Burst-Cache **incl Pentium 133 Mhz**	588,95
ASUS P55-T2P4 Intel 430HX **512 KB** Pipline Burst-Cache **incl Pentium 150 Mhz**	651,95
ASUS P55-T2P4 Intel 430HX **512 KB** Pipline Burst-Cache **incl Pentium 166 Mhz**	904,95
ASUS P55-T2P4 Intel 430HX **512 KB** Pipline Burst-Cache **incl Pentium 200 Mhz**	1.347,95
ASUS P55-T2P4 Intel 430HX **512 KB** Pipline Burst-Cache **incl Pentium 166 Mhz MMX**	1.106,95
ASUS P55-T2P4 Intel 430HX **512 KB** Pipline Burst-Cache **incl Pentium 200 Mhz MMX**	1.628,95

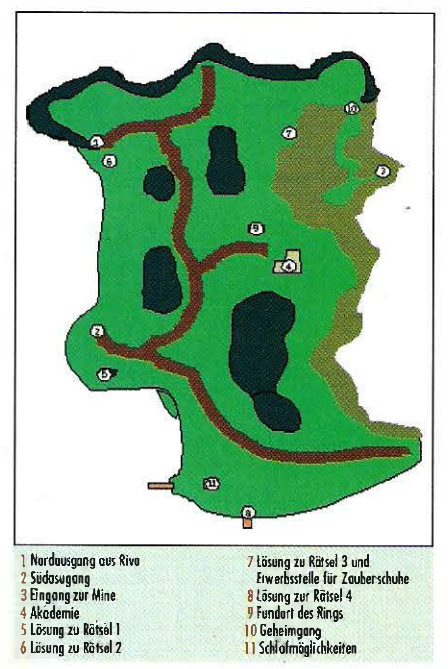
Versand: Nikolaus-Otto-Str. 6, 85221 Dachau
Phone: 08131/53 96 40
Fax: 08131/53 96 41
BTX: Microfun#

Nachnahme	10,00 DM
Vorauskasse	5,00 DM
Ausland	20,00 DM

Beim Betreten des nächsten Raumes lauert Ihnen ein hartnäckiger Golem auf, den Sie aber doch ruhigstellen können. Eine Untersuchung der Leichen (links) bringt eine Überraschung: der Totengräber ist unter ihnen! Bei der Untersuchung des mittleren Kastens kommen Ihnen einige Skelettkrieger dumm und kriegen eins auf die Mütze, genauso wie die Mumien, die Ihnen bei der Untersuchung des rechten Kastens begegnen. Im nächsten Raum erwartet Sie eine ähnliche Tortur: wieder lauern hinter der Tür ein Golem, am linken Kasten Skelette, in der Mitte Ghule, rechts Zombies. Im nächsten Raum machen Sie einen seltsamen Fund: eine Leiche mit einer außergewöhnlichen „Maske". Weiterhin finden Sie fast nebenan ein Pentagramm, dessen Betreten allerdings einige LP Abzug mit sich bringt. Nochdem die Kerzen gelöscht sind, begeben Sie sich ins Labor und eignen sich wiederum viele Kräuter an. Im nächsten Raum sind sowohl Zange als auch Schlüssel zu finden, der passende für das Schlüsselloch am Dungeon-Eingang! Da Sie nicht unter Zeitdruck stehen, checken Sie auch noch die anderen Räume und finden hinter einem Bücherschrank (mißlingt die Probe, verbrennt ein Mitglied der Party einfach das ganze Regal) ein Rezeptbuch und weiterhin ein „Feylamia-Dokument", welches aufmerksam studiert werden sollte. Genauso findet man noch einige Kugeln Anti-Hypnotikum" auf dem Tisch in der Mitte des Raumes. Wenn Sie fertig sind, begeben Sie sich zurück zum Eingang und benutzen zunächst die Zange, dann den gefundenen Schlüssel im Schlüsselloch: die Wand war also nur eine Illusion. Hier ist die Gruft der Feylamia mit einem Steinsarg und mehreren Praios-Amuletten, welche Sie sich natürlich aneignen können; das Gitter ist auch von innen nicht aufzubekommen, weshalb Sie den Dungeon so verlassen müssen, wie sie hereinkamen. Nach Verlassen dieses Ortes suchen Sie den falschen Totengräber auf. Nach einem Kampf in dessen Haus gegen zwei Dämonen und ihn selbst finden Sie noch einige nützliche Gegenstände. Nun geht´s zurück zum Firun Tempel, und Sie erstatten der Geweihten Bericht.

Das Umland

Bevor Sie sich jetzt der nächsten Aufgabe - der Befreiung der Mine - widmen, gönnen Sie sich erst einige Zeit zum Erholen und führen in Riva Gespräche, vor allem das Rathaus sollten Sie unter die Lupe nehmen, denn hier gibt es einige interessante Informationen. Und es läßt sich schnell erschließen, daß die Meinungen über die Holberker stark gespalten sind. Ebenfalls ist in der Feste zu Rivo zweimal pro Woche eine Führung bzw. eine Kompfprobe, die Sie unbedingt besuchen sollten, denn Steigerungen der Kampftalente sind die Folge! Beim Verlassen der Stadt verläßt Sie auch Thorgrim, den Sie allerdings jederzeit wieder in seinem Haus abholen können. Sie betreten nun das Umland. Im Süden befindet sich der Kvill, in der Scheune nahe dem Ufer können Sie immer kostenlos übernachten. Ziemlich in der Mitte des Umlandes findet sich das Storrebrandt-Kolleg, wo Sie immer magische Artefakte untersuchen lassen können - zu einem gewissen Preis, versteht sich. Beim Vorbeigehen an den Wäldern und an den Felsen im Osten finden Sie sehr viele Kräuter, die in der Stadt, falls Sie sie nicht selbst verbrauchen wollen, einen gewaltigen Preis erzielen. Ziemlich weit im Norden finden Sie an der Ostwand noch zwei Schuhe, die Sie sich aneignen können: zu diesem Zweck lassen Sie einen guten Krieger die Schuhe berühren. Er wird in eine Höhle teleportiert, wo ihm eine arme Seele seine Leidensgeschichte anvertraut und ihn zu einem letzten, erlösenden Gefecht bittet. Gehen Sie dieser Bitte nach, schicken Sie ihn endgültig in Borons Reich und erbeuten Sie die beiden Zauberschuhe.



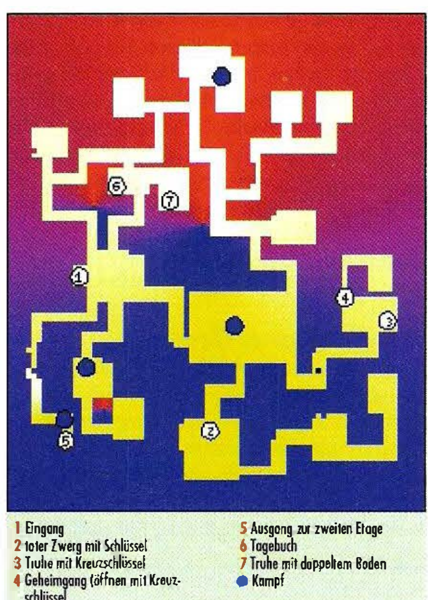
1 Nordausgang aus Riva
2 Südausgang
3 Eingang zur Mine
4 Akademie
5 Lösung zu Rätsel 1
6 Lösung zu Rätsel 2
7 Lösung zu Rätsel 3 und Erwerbsstelle für Zauberschuhe
8 Lösung zur Rätsel 4
9 Fundort des Rings
10 Geheimgang
11 Schlafmöglichkeiten

Im Nordosten befindet sich hinter einem kleinen Einsturz ein Tal. Hier gilt es, die südlichen Wände abzuklopfen, bis der Weg zu einer geheimen Einbuchtung und dem Eingang zur Mine frei wird.

Die Zwergenbinge

1.LEVEL:

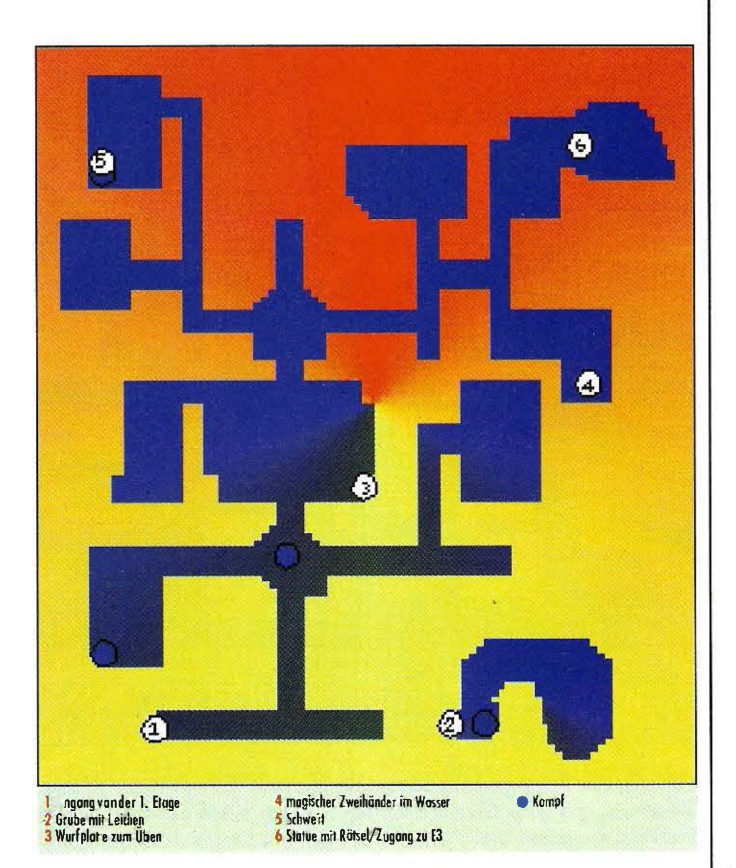
Hier kommt es zu Kämpfen mit Orks (5 an der Zahl sowie 2 Veteranen), wenn Sie das Zimmer mit den Betten betreten und sich dazu entschließen, die Orks nicht sofort zu überwältigen. Etwas weiter südlich finden Sie ein Tagebuch auf einem Pult, das Sie aufmerksam studieren sollten: Sie erhalten nämlich Informationen über die Vorgänge der letzten Tage und den Fund einer merkwürdigen Statue im Norden der nächsttieferen Etage. Im selben Raum befindet sich noch eine Truhe mit einem doppelten Boden, gelingt es einem der Helden, sie zu öffnen, gibt es u. a. einige sehr gute Bolzen. Ebenfalls finden Sie in einem der südlichsten Räume einen Zwerg, der nach genauerer Untersuchung doch tatsächlich einen Schlüssel im Mund hat. Im Mittelbereich überraschen Sie einige Orks beim Fressen und müssen sie nun eben mit Gewalt ins Jenseits befördern. Der Raum westlich von hier birgt eine Truhe, die Sie mit dem vorher gefundenen Schlüssel des Zwerges öffnen können. Sie finden einen Kreuzschlüssel und verwenden diesen, um hinter dem linken Regal einen Geheimgang zum Vorschein zu bringen. Hier finden Sie einen verhungerten Zwerg, Radomil den Zwergenanführer, und entnehmen seinen Aufzeichnungen und den Schnitzeln in der Truhe einiges über den Verlauf der Orkangriffe und weiterhin, daß sie der Statue nur zweimal mit „Ja" antworten dürfen. Ganz im Südosten ist eine Teil des Ganges eingestürzt, dennoch können Sie hier durchklettern. Einige Orks lauern Ihnen noch beim Versuch, die nächste tiefere Ebene zur erreichen, auf - aber dann ist der Weg freigeräumt. Sie verlassen diese Etage und begeben sich auf den nächsttieferen Level.



1 Eingang
2 toter Zwerg mit Schlüssel
3 Truhe mit Kreuzschlüssel
4 Geheimgang (öffnen mit Kreuzschlüssel
5 Ausgang zur zweiten Etage
6 Tagebuch
7 Truhe mit doppeltem Boden
● Kampf

2.LEVEL:

Hier bekommen Sie gerade noch mit, wie ein paar Orks einen Zwerg in die Grube werfen und dann dummerweise selbst hinterherfallen! Sie folgen in diese Grube und sehen sich zwei Wellen von Höhlenspinnen gegenüber, die Sie besiegen müssen. Den Toten in dieser Grube sind einige brauchbare Gegenstände abzugewinnen, dann lassen Sie einen Helden wieder hinaufklettern, der Rest der Party folgt. Sie betreten den Raum im Westen und sehen sich bei genouerer Untersuchung des Gesteins im Süden den sieben ehemals verschütteten Zwergen gegenüber. Diesen Kampf kann man öfter bestreiten, da die Zwerge allerdings ziemlich gute Kämpfer sind, ist davon abzuraten, Sie müssen Ihre Kräfte sparen. Kommen Sie der Tür nach Norden zu nahe, so greifen direkt fünf Orks und drei Veteranen an, die Sie schnell aus dem Weg räumen. Sie können sich hier im Axtwerfen noch verbessern: nutzen Sie die Möglichkeit, die sich Ihnen an der Scheibe im Südosten dieses Raumes bietet! Nebenan stöbern Sie im linken Faß; die Beute: ein Ring und

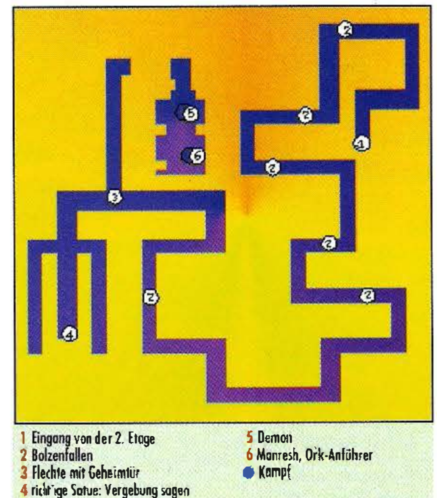


1 ngang von der 1. Etage · 2 Grube mit Leichen · 3 Wurfplatre zum Üben · 4 magischer Zweihänder im Wasser · 5 Schwert · 6 Statue mit Rätsel/Zugang zu E3 · ● Kampf

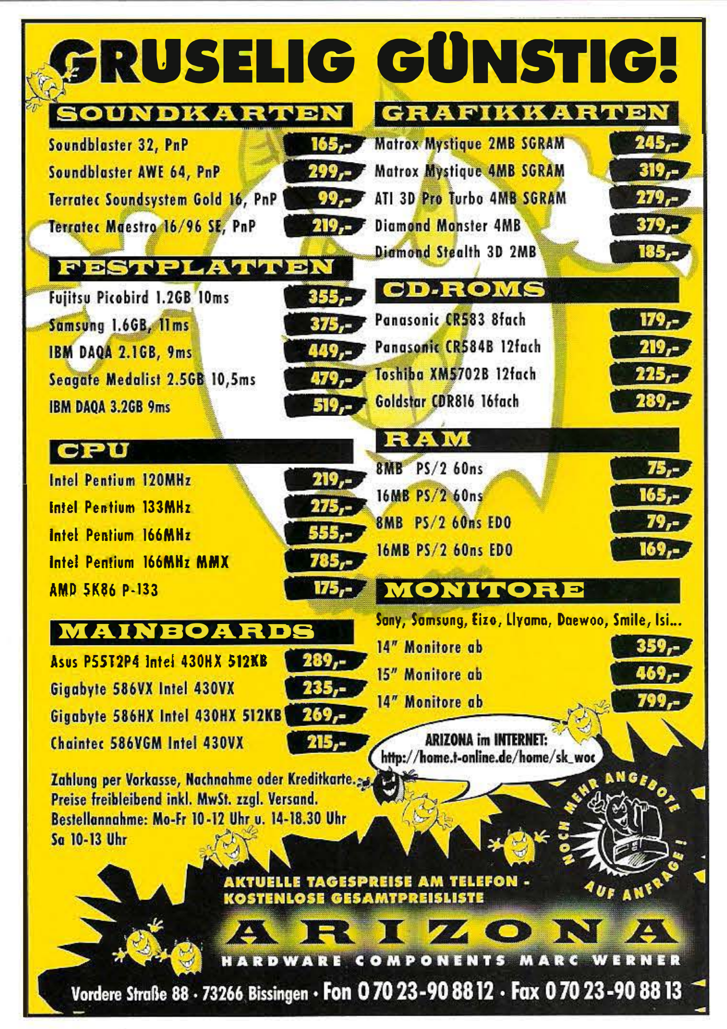
ein smarter Armreif. Einige Gänge weiter treffen Sie auf einen schwerverwundeten Ork, der Sie (indirekt) vor Fallen in einem weiter unten gelegenen Bereich und einem Orkhäuptling namens Manresh warnt. Im Nordwesten beschweren sich die Helden über einen seltsamen Geruch, Sie entdecken in diesem Raum ein Schwert, dessen untoten Besitzer Sie allerdings endgültig beseitigen müssen. Nun verschwinden Sie schnell wieder aus diesem Raum, weil sonst nacheinander alle Helden umkippen. Im Osten tauchen Sie in das Gewässer ein und bekämpfen das sich festsaugende Getier, was Ihnen einen nagelneuen, mit Edelsteinen besetzten und sehr leichten Zweihänder beschert. Jetzt geht's weiter nach Norden bis zur Statue. Auf deren Fragen antwortet man mit „nein, nein, ja, ja, nein" und kann unbehelligt passieren.

3.LEVEL:

Nun sollte man häufiger abspeichern, denn alle naselang sind LE-zehrende Fallen aufgebaut. Nach und nach setzen Sie die Einzelbuchstaben in diesem Gang zum Wort „Vergebung" zusammen. Am Ende des Ganges wählen Sie die mittlere Tür und beantworten die Frage der Statue mit besagtem Wort „Vergebung". Nun zurück zur Flechte in der Nordwand und diese berühren: ein Geheimgang wird freigelegt, den Sie durchqueren (nachdem sich erneut eine Falle geöffnet hat). Nach Durchqueren der Tür sollten Sie nochmals abspeichern, denn jetzt folgt ein harter Kampf gegen einen starken Dämon, dem man nur mit Zaubersprüchen oder magischen Waffen gefährlich werden kann. Nachdem Sie ihn bezwungen haben, erscheint der Orkanführer Manresh - auch ihn bringen Sie um die Ecke, es gibt hübsche Beute! Dann sehen Sie, wie ein seltsamer,



1 Eingang von der 2. Etage · 2 Bolzenfallen · 3 Flechte mit Geheimtür · 4 richtige Satue: Vergebung sagen · 5 Demon · 6 Manresh, Ork-Anführer · ● Kampf



		CPU	Upgrad	Tower	Tower	Tower
...anrufen, bestellen, und schon kommts!		Prozessoren für Pentium- und PentiumPro-Mainboards	Pentium-Mainboard + Prozessor + CPU-Lüfter gejumpert probegelaufen	IDE E-IDE PCI 256 kB PB 8 MB RAM 1,0 GB HDD	CS 16 MB EDO 1,2 GB HD 8x CD-ROM 2 MB SVGA Sound	SCSI 32 MB DIMM 2 GB HD 8x CD-ROM 2 MB SVGA Sound
5K86	100	148.-	348.-	998.-	1.298.-	1.898.-
	133	198.-	448.-	1.098.-	1.498.-	1.998.-
	166	398.-	598.-	1.198.-	1.598.-	2.198.-
Pentium	133	298.-	498.-	1.098.-	1.498.-	1.998.-
	166	598.-	798.-	1.498.-	1.998.-	2.598.-
	200	998.-	1.198.-	1.898.-	2.398.-	2.998.-
MMX	166	798.-	998.-	1.698.-	1.998.-	2.598.-
	200	1.198.-	1.398.-	1.998.-	2.498.-	2.998.-
6X86 Cyrix	166+	298.-	548.-	1.198.-	1.498.-	2.098.-
	200+	698.-	898.-	1.598.-	1.998.-	2.498.-
Pentium Pro	200	1.198.-	1.798.-	2.498.-	2.898.-	3.498.-

CompuStore

Gratis-Preisliste, Beratung, Bestellung, Service: Tel 088 07 31 0 Mo-Sa 8-20h

CompuStore 86911 Diessen Fax 0 88 07 89 53 Alle Angebote gemäs unseren AGB zzgl. NN-Versand

Mainboards
Pentium ab 198.-
Pentium Pro ab 498.-
Asus - Gigabyte - Intel
MSI - Pine - QDI - Soyo

10 Tage Rückgaberecht
6 Monate Garantie

DIMM 12ns 168pin
Der schnellste Arbeitsspeicher! 8 MB 148.- · 16 MB 278.- · 32MB 498.-

Monitore
Acer - Eizo
Elsa - Miro 14" ab 398.-
NEC - Phillips 15" ab 498.-
Sony
Yakumo 17" ab 698.-

Scanner ab 248.-
color ab 398.-
Flachbettcolor ab 498.-

Drucker ab 298.-
Tinte color ab 398.-
Laser mono ab 598.-

Sound ab 58.-
Soundblaster ab 148.-
SB AWE 64Bit 348.-

RAM PS-2/EDO 60ns 72pin
Tagespreise Stand 15.2.
4 MB 28.-
8 MB 58.-
16 MB 128.-
32 MB 278.-
64 MB 698.-

CD-ROM IDE ab 178.-
BTC-Goldstar 8-fach ab 198.-
NEC-Pioneer 10-fach ab 228.-
Sony-Teac 12-fach ab 248.-
16-fach ab 298.-

SCSI-CD-ROM ab 198.-

CD-Recorder ab 698.-
Parallel-Port / IDE ab 1.198.-
CD-Rohlinge 10 Stück ab 108.-

Festplatten
Fijutsu
IBM 1GB ab 298.-
Micropolis 1,2GB 348.-
Seagate 1,6GB 398.-
WD 2,1 GB 448.-
3,0GB 598.-
SCSI 2GB ab 598.-

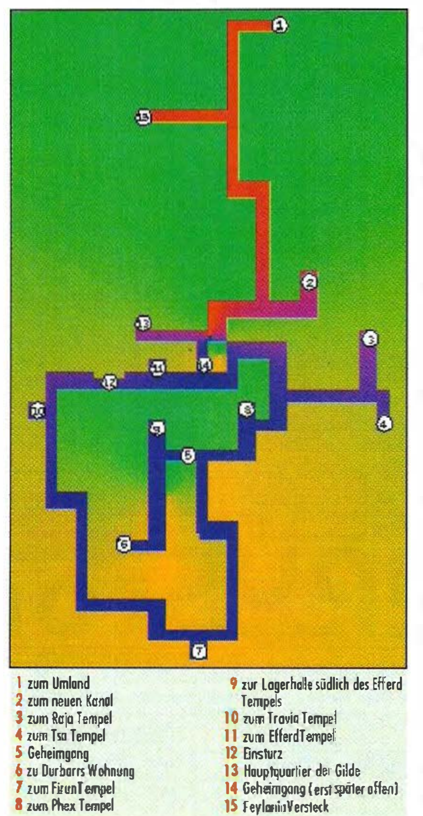
Lautsprecher ab 38.-
Gehäuse ab 98.-
SCSI-Controller ab 98.-
Modems ab 128.-
Diskettenlaufwerke 48.-
Netzwerkkarten ab 58.-
TV - Video - Zip - USV - Mäuse
Tastaturen - Mikros - Kopfhörer

Beratung und kulanter Service vor und nach Ihrem Einkauf

Grafikkarten ab 68.-
2 MB ab 88.-
ATI - Creative - Cyrrus - Elsa - Matrox
Miro - Spea - Trident - Videologic
Matrox Mystique ab 248.-
ATI Xpression ab 248.-
Videologic Apocalypse ab 378.-
Miro Media ab 278.-

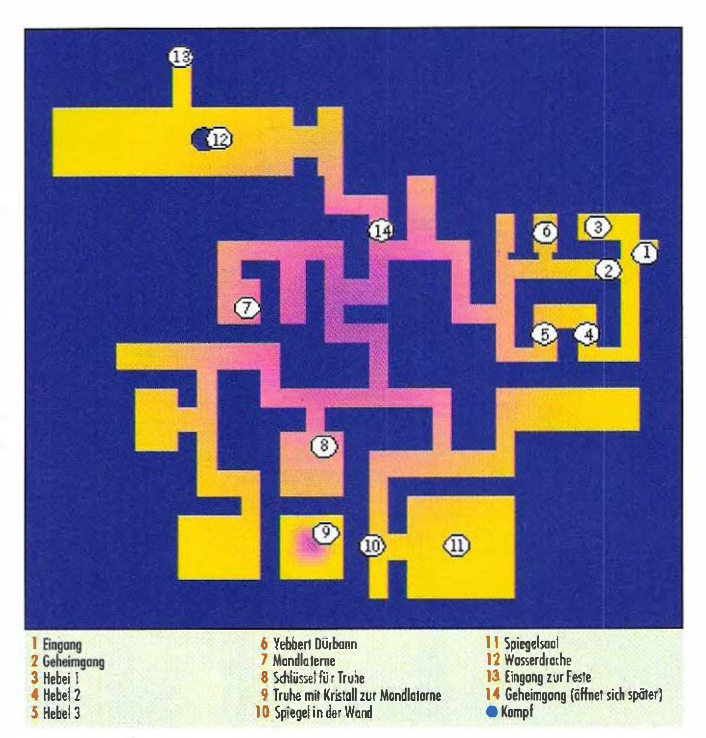
wurmartiger Parasit seinen Körper verläßt, doch auf die Frage, was es mit diesem Tier auf sich hat, finden Sie noch keine Antwort. Dann schnappen Sie sich das Buch auf dem Pult und vernichten es (die Tür bleibt sonst verschlossen), oder Sie benutzen einfach „Transversalis teleport", um den Raum zu verlassen - das Buch bringt ein beträchtliches Sümmchen ein! Da nun ja alle Fallen entschärft sind, verlassen Sie unbeschadet den Dungeon und begeben sich zurück nach Riva - einige ruhige Tage tun jetzt bestimmt gut.
Sie setzen Ihren Stadtbummel fort und entdecken in der Holberkersiedlung im Norden die Heilerin Quenaya Sternenstaub, die für Sie einen Blick in die Zukunft werfen kann und außerdem eine gute Kenntnis von Runen hat. In der Holberkersiedlung (3. Haus im Westen) ist weiterhin die Möglichkeit zum kostenlosen Übernachten gegeben. Jetzt suchen Sie den Rattenfänger Xebbert Dürbann auf, zwecks einer netten Konversation und möglicherweise auch einer Entlausung. Dann besuchen Sie die Taverne „Hafenmaid", wo Sie Tarik antreffen, der in der Stadt als „Informant" gut bekannt ist, allerdings auch keinen guten Ruf hat. Ihn befragen Sie und erhalten Infos über eine Gilde, die sich in der Kanalisation breitgemacht haben soll und ihren Anführer Lothur Ui Cheraghail, sowie den Rattenfänger und den Kanal selbst. Mit diesen News steuern Sie natürlich geradewegs zum nächsten Kanaldeckel (beim Rattenfänger Dürbann)...

Der neue Kanal



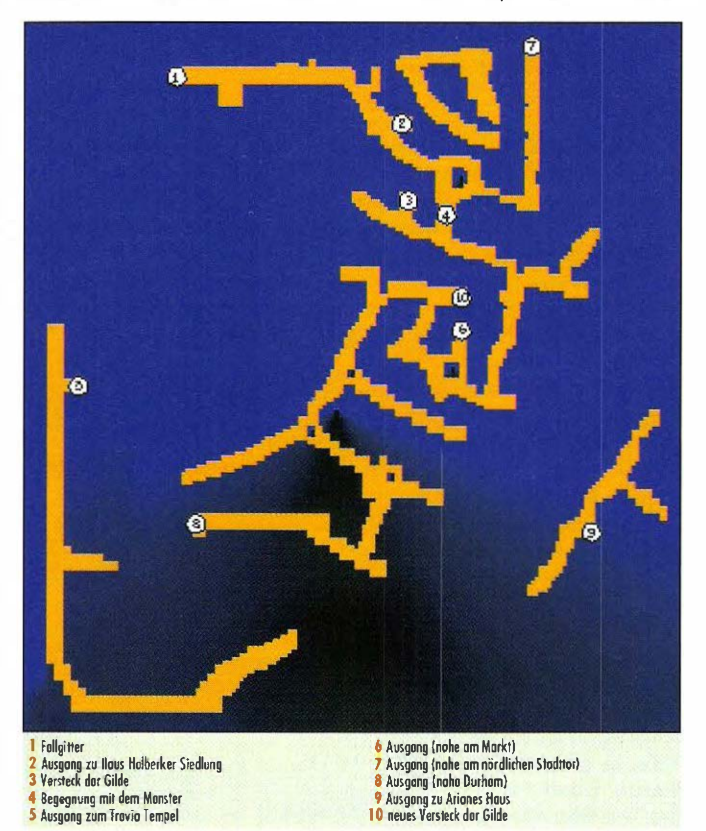
1 zum Umland
2 zum neuen Kanal
3 zum Raja Tempel
4 zum Tsa Tempel
5 Geheimgang
6 zu Durbarrs Wohnung
7 zum FirunTempel
8 zum Phex Tempel
9 zur Lagerhalle südlich des Efferd Tempels
10 zum Travia Tempel
11 zum EfferdTempel
12 Einsturz
13 Hauptquartier der Gilde
14 Geheimgang (erst später offen)
15 FeylamiaVersteck

Hier unten lauern keine Gegner, man kann sich also völlig ungestört umsehen. Dabei treffen Sie den Rattenfänger, der gerade seiner namensgebenden Hauptbeschäftigung nachgeht. Die Kanalisation wird fürs erste wieder verlassen. Wieder suchen Sie den Rattenfänger, den Sie allerdings nicht antreffen werden, deswegen durchstöbern Sie sein Haus und finden ein seltsames Gerät. Auf einen Mard werden Sie nahe dem Südtor aufmerksam, wo nämlich Ariana von dem Elfenvampir ermordet wurde. In Arianes Haus finden Sie ebenfalls einen geheimen Eingang zum neuen Kanal. Nachdem Sie sich nun in Riva wieder etwas besser umgehört haben - über den Kanal und die geheimnisvolle Kreatur -, steigen Sie erneut hinab, um der Sache doch auf den Grund zu gehen. Überraschenderweise erhalten Sie im Kanal Gesellschaft von einer völlig abgemagerten Frau, Mandara. Mit ihrer Hilfe gelingt es Ihnen, auch im Norden die Tür zu öffnen. Sie hat ihren Ausgang direkt in der Holberkersiedlung (Sie können Mandara beliebig oft verlassen und raus aus dem Kanal, bei der Rückkehr schließt Sie sich Ihnen immer wieder an). Allerdings suchen Sie eine weitere Tür und finden diese ziemlich weit im Norden, es ist das Hauptquartier der Gilde, und zur allgemeinen Überraschung treffen Sie auch Lea, die Bettlerin wieder an. Doch nach einer wenig erfolgreichen Konversation müssen Sie fliehen, dabei entpuppt sich Mandara als der gefährliche „Feylamia"-Elfenvampir, von dem Sie im Dokument aus der Gruft schon erfahren haben; Sie hatten also das Monster die ganze Zeit in Ihrer Party! Nachdem Sie sich in Riva gerade von diesem Schrecken erholt haben, werden Sie schon von Lothur Ui



1 Eingang
2 Geheimgang
3 Hebel 1
4 Hebel 2
5 Hebel 3
6 Yebbert Dürbann
7 Mondlaterne
8 Schlüssel für Truhe
9 Truhe mit Kristall zur Mondlaterne
10 Spiegel in der Wand
11 Spiegelsaal
12 Wasserdrache
13 Eingang zur Feste
14 Geheimgang (öffnet sich später)
● Kampf

Chearghails Schergen mit Bolzen beschossen! Erneut regenerieren Sie etwas, aus guter Quelle erfahren Sie über einen Schlag, den die Stadtgarde gegen die Gilde führen will. Sie steigen frisch gestärkt wieder in den Kanal ein. Im äußersten Nordwesten entdecken Sie ein Gitter und sehen sich einer Übermacht von Gardeoffizieren gegenüber. Nachdem Sie diese allerdings besiegt haben, sieht die Sache schon besser aus, reichlich Waffen winken als Beute. Dann begeben Sie sich erneut nach Riva. Hier läuft Ihnen nach einiger Zeit wieder Lea über den Weg und lädt Sie auf einen Treff mit dem Führer der Gilde ein - um Mitternacht an der Lagerhalle beim Efferd-Tempel. Sie sind pünktlich, tappen aber in eine Falle und werden betäubt. Als Sie erwachen, erklärt Ihnen Ui die Situation und gibt Ihnen blaue Gildenarmbänder, mit denen Sie künftig die Gilde besuchen können, wann Sie wollen, und in den Tempeln der Stadt stets



1 Fallgitter
2 Ausgang zu Haus Holberker Siedlung
3 Versteck der Gilde
4 Begegnung mit dem Monster
5 Ausgang zum Travia Tempel
6 Ausgang (nahe am Markt)
7 Ausgang (nahe am nördlichen Stadttor)
8 Ausgang (nahe Durham)
9 Ausgang zu Arianes Haus
10 neues Versteck der Gilde

einen Geheimgang benutzen können. Als Gegenleistung wünscht Ui allerdings, daß Sie Adron Seehoffs Piratenkomplizen ausfindig machen.

Der Auftrag des Handelsherrn

Seehoffs Haus finden Sie etwas nördlich vom Travia-Tempel, das Haus gen Kvill. Sie unterhalten sich mit dem Piraten Seehoff und beschatten dann das Haus, hier warten Sie bis zum Einbruch der Dunkelheit und verfolgen Seehoff nun. Wenn einige der Helden über diverse Gegenstände stolpern - nicht schlimm, Seehoff wartet auch noch bis zum nächsten Tag, dann kann man die Prozedur wiederholen. Wie auch immer, früher oder später verfolgen Sie ihn bis zu einem Haus am Marktplatz - ohne große Umschweife stürmen Sie das Haus und bekämpfen alle Piraten, die sich Ihnen in den Weg stellen. Danach durchsuchen Sie das Haus - das Dokument für den Handelsherrn finden Sie auch schnell. Dieses geben Sie bei Tarik ab. In der Stadt werden Sie nun in der nächsten Zeit auf einige Morde aufmerksam, die im Dokument genannten Piratenkomplizen verschwinden schnell von der Bildfläche. Suchen Sie nun einen Tempel auf und starten eine Konversation, so wird ein Geheimgang zum alten Kanal freigelegt. In diesem alten Kanal sollten Sie nur an einer Stelle richtig aufpassen: den Einsturz im Nordwesten sollten Sie nicht durchschwimmen, da man für immer verloren ist, mißlingt die „Schwimmen"-Probe. In der Mitte dieses Dungeons öffnen Sie eine Geheimtür mit dem vorher gefundenen Gerät des Rattenfängers, nun können Sie durch dessen Haus immer wieder nach Riva und zurück, den Rattenfänger selbst treffen Sie allerdings seltsamerweise nicht mehr an.
Jetzt können Sie wieder das Umland von Riva ansteuern, benutzen Sie den Hauptweg, so stoßen Sie auf Thorwaler, denen Sie ein nettes Kämpfchen liefern können, aber nicht müssen. Die Storrebrandt-Akademie ist interessant, auf dem Weg dorthin stoßen Sie auf den Adepten Stipen, der unbedingt seine Prüfung bestehen will.

Der Zauberlehrling Stipen

Wichtiger Hinweis: Dieses Rätsel ist freiwillig und trägt nicht zur Lösung des Spiels bei!
Man kann aber wohl einige nützliche Gegenstände erbeuten, weshalb Sie ihm Ihre Hilfe anbieten sollten. Das erste Rätsel, das Stipen lösen muß, führt Sie zu den beiden Trauerweiden nahe dem südlichen Ausgang von Riva. Hier blasen Sie zum ersten Mal ins Horn. Schon dürfen Sie das nächste Rätsel studieren. Zu dessen Lösung suchen Sie das Drachenschild (Zeichnung) beim nördlichen Ausgang von Riva auf und blasen erneut ins Horn. Jetzt begeben Sie sich zu der Stelle an der Ostwand, wo Sie die magischen Schuhe erbeutet haben und lassen den Klang des Hornes wieder erklingen. Teil 4 führt Sie zum zerbrochenen Steg im Süden. Nun müssen Sie den Ring suchen. Dazu begeben Sie sich zum Schuppen vor der Akademie. Hier untersuchen Sie die Holzscheite und finden den Ring. Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie Stipen alles (die Tränke und den Wunderschild) abknöpfen und ihn damit todunglücklich machen, oder ob Sie ihm noch was übriglassen.
Jetzt geht´s zurück nach Riva, wo Sie den Marktplatz betreten und Zeuge werden, wie die Menge über einen wehrlosen Holberker herfällt, Sie lenken die Meute ab, indem Sie vorgeben, daß die Orks Riva attackieren würden, und begleiten den Holberker Ordo Gulek zu dessen Haus. Hier unterhalten Sie sich länger und bemerken, daß der Hund eines seiner Familienmitglieder von dem Magier auf der Insel vor Riva entführt worden ist. Sie stimmen zu, zu helfen. Nachdem Sie sich wieder einmal gut ausgerüstet haben (Heiltränke, Wirselkräuer, Waffen), betreten Sie das Haus von Ordo erneut. Haffel fährt Sie nun zur Insel.

Wie Sie in Riva das Bösen endgültig vertreiben können, erfahren Sie im zweiten Teil unserer Komplettlösung in der nächsten PC Games.

Eric Kolling ■

Tel.09721/185633 Mo-Sa 0930-2200 Fax.09721/189633
Weshalb sollten Sie bei uns bestellen ?!?
DOMINION 69,90
MDK 69,90
FIFA 97, NHL 97, NBA 97 je 72,90
Diablo 74,90
SEGA Rally 69,90
Conquest Earth 79,90
C&C 2: Gegenangriff 27,90
Master of Orion 2 79,90
B+E Games
Daggerfall 69,90
Jagged Alliance 2 69,90
Rhönstr. 9, 97422 Schweinfurt
Need 4 Speed 2 72,90
FIFA Soccer Manager 64,90
Händleranfragen erwünscht!
Have a N.I.C.E. day 59,90
KKND 59,90
Formel 1 79,90
ALLE SPIELE in der offiziell in Deutschland erscheinenden Version!!
DESHALB !!
Gesamtpreisliste kostenlos!! SONY PSX, N64, SEGA Saturn und Zubehör auf Anfrage.
Nachnahme DM 10,90 + DM 3,00 Postgebühr; Vorkasse DM 6,90 ; Ab DM 180,00 Bestellwert versandkostenfrei! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!!

Allgemeine Tips und Lösung der Kampagne

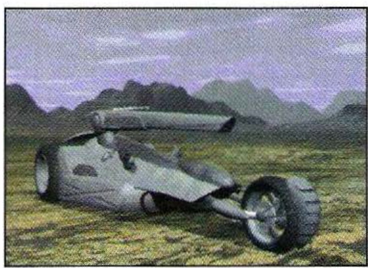
M.A.X.



Die folgende Lösung erläutert einige grundlegende Taktiken und Strategien und setzt sich darüber hinaus mit der Kampagne auseinander. Auf die Einzelspieler-Missionen sind wir bewußt nicht eingegangen, da sich diese Aufträge relativ einfach bewältigen lassen, wenn man sich erst einmal durch die Kampagne geschlagen hat.



Wissen ist Macht



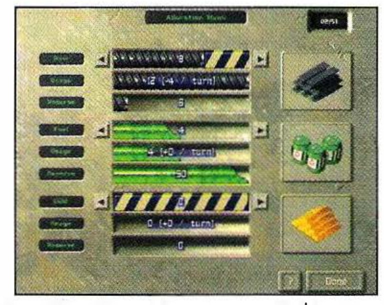
Setzen Sie sich mit den kritischen Eigenschaften und Fähigkeiten Ihrer Truppen und denen des Gegners genau auseinander. Viele Einheiten können z. B. entweder feuern oder sich bewegen, andere wiederum können aus dem Nichts erscheinen, angreifen und im gleichen Zug wieder im Schutz der eigenen Truppen verschwinden. Ein besonderes Augenmerk sollten Sie auf die Reichweiten der Einheiten richten. Missilewerfer können zwar sehr weit schießen, haben aber nur eine geringe Scan-Reichweite. Sieht der Gegner Sie nicht, kann er auch nicht feuern.

Upgrades



Sie können mit einer Goldraffinerie und den nötigen Goldreserven Ihre Einheiten und Gebäude verbessern. Dies ist ein zentrales strategisches Element von M.A.X. In einigen Missionen haben Sie eine begrenzte Menge Gold zur Verfügung. Die richtige Wahl der Uprades kann Ihnen dann den nötigen Vorsprung vor dem Gegner geben. Eine besondere Tücke ist es, wenn man mitten in einer Runde beispielsweise die Reichweite seiner Verteidigungswaffen erhöht. Der Computer hält seine Einheiten immer gerade außerhalb Ihrer Reichweite und rückt so auf einmal in den Kugelhagel Ihrer Verteidigung.

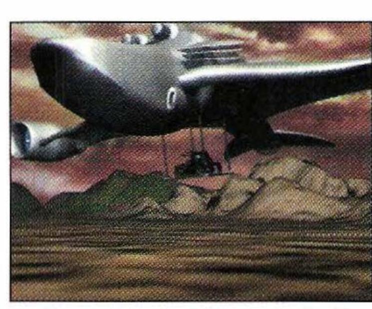
Das Zusammenspiel



Als angehender Kommandant müssen Sie Ihre Bodentruppen, Lufteinheiten und Seestreitkräften geschickt kombinieren. Eine Panzerarmee ohne Luftabwehr wird von feindlichen Bombern in Stücke gerissen. Ein Bomberverband ohne Jagdschutz ist genauso verloren wie eine Flotte ohne Schutz vor U-Booten. Der Computergegner wird immer den Schwachpunkt Ihrer Basis oder Ihrer Angriffstruppe herausfinden und gnadenlos ausnutzen. Aufklärer wie die AWACS und der Scanner sind besonders für Fernangriffe unbedingt notwendig. Sie sollten auch immer eine Reparatureinheit und einen Versarger in der Nähe haben.

BESONDERE TAKTIKEN

Transportflugzeuge



Ein Transportflugzeug kann bis zu drei Landeinheiten befördern. Wenn man aber beladene Personentransporter dabei hat, kann ein einziges Flugzeug 18 Infiltrataren bzw. Infanteristen aufnehmen. Der Vorteil des Flugzeugs ist nicht nur, daß es die Einheiten schnell bewegen kann, sondern daß Sie in einer Runde die Einheiten aussetzen können, schießen (kein Bewegungsabzug) lassen und gleich wieder einladen. So können Einheiten wie mobile Missilewerfer in Reichweite gebracht werden, ohne daß sie sich bewegen müssen.

Treffer einstecken

Wenn Sie die feindliche Basis belagern, ist das größte Problem das enge Netz aus Luft- und Bodenabwehreinrichtungen. Sie können aber die Verteidigungen austricksen, indem Sie sich absichtlich beschießen lassen. Fliegen Sie z. B. mit einem Bomber in die Reichweite der Luftabwehr und drehen Sie sofort wieder um. Der Bomber wird zwar beschädigt, aber er überlebt. Nun schicken Sie einen zweiten Bomber rein (einen intakten). Der „fängt" die zweite Kugel, und die Luftabwehr hat in dieser Runde nichts mehr zu melden. Das funktioniert natürlich auch bei Bodeneinheiten. Für diese Taktik eignen sich besonders Alien-Einheiten (falls verfügbar), da diese sich selbst heilen.

Infiltratoren



Diese Computerspezialisten sind klein aber fein. Sie können unentdeckt die feindliche Basis auskundschaften, Minen entdecken, Einrichtungen deaktivieren, Einheiten unschädlich machen und sogar stehlen. Die einzigen Feinde des Infiltrators sind gegnerische Infanteristen (und Infiltratoren) und die eigene Ungeschicklichkeit. Wenn Sie es schaffen, Ihre Infiltratoren in die feindliche Basis zu schmuggeln, können Sie auf einen Schlag die gesamte Verteidigung „ausknipsen" oder bedrohliche Fahrzeuge gefangennehmen. Auch wenn Sie es nicht schaffen, eine eroberte Einheit zu Ihren Truppen zu holen, geht die Rechnung auf: der Feind hat nämlich eine Einheit weniger, und andere Einheiten werden Ihre wertvollen Schüsse auf die neue Gefahr abfeuern.

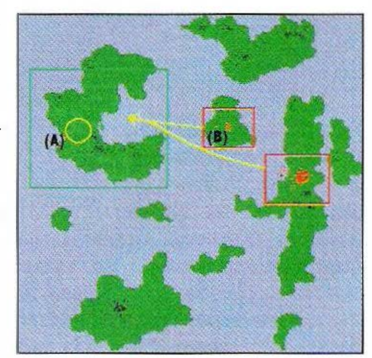
Personentransporter

Diese Einheiten können im Wasser nur von gegnerischen Korvetten aufgespürt werden. Sie können Personentransporter bis an die Küste heranziehen und Infiltratoren unentdeckt entladen (dabei bleibt der Transporter in einem Wasserquadrat). Problematisch wird es nur, wenn an der Küste feindliche Infiltratoren stehen (die Sie vorher nicht entdeckt haben).

DER FELDZUG

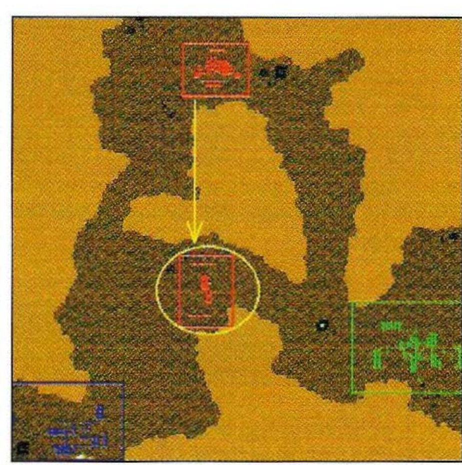
Alle Missionen sind mit durchschnittlichem Computergegner und simultaner Bewegung gespielt worden.

MISSION 1: Inseln in der Sonne
LIMIT: 30 Runden
ZIEL: Forschungszentrum muß intakt bleiben, feindliche Ökosphäre zerstören



In dieser Mission müssen Sie Ihre Infiltratoren einsetzen, um gegnerische Luftabwehr auszuschalten. Setzen Sie die beladenen Personentransporter außerhalb der Luftabwehrreichweite von Transportflugzeugen und landen Sie die Infiltratoren. Sie haben zwei Möglichkeiten: entweder mit einem Streich alle Luftabwehren deaktivieren und die beiden Ökosphären bei Punkt (A) aus der Luft zerstören oder nach und nach die Luftabwehr deaktivieren und zerstören. Bei Punkt (B) können Sie Ihre Flugzeuge beladen und reparieren lassen. Sichern Sie Ihren Vormarsch mit den U-Booten. Sind beide Ökosphären zerstört, haben Sie gewonnen.

MISSION 2: Mittendrin
LIMIT: 30 Runden
ZIEL: Forschungslabor vor feindlichen Übergriffen beschützen



Um Ihre eigene Forschungsstation wirklich effektiv verteidigen zu können, müssen Sie Panzer aus dem Norden zu der gelb eingekreisten Basis im Süden verfrachten. Dazu steht Ihnen zu Anfang ein einziges Transportflugzeug zur Verfügung. Sie sollten also möglichst schnell weitere Transportflugzeuge bauen. Beschützen Sie auf jeden Fall die Basis, und benutzen Sie Ihre Transportflieger als strategisches Element, um Panzer schnell in Stellung zu bringen und gleich wieder aufzunehmen. Der Feind greift hauptsächlich mit Sturmgeschützen und mobilen Missilenwerfern an. Halten Sie sich nicht mit der Eroberung des Planeten auf, sondern bewachen Sie nur Ihre Basis.

MLC - Hard & Software
☎ 02841-94260
Im Ring 29, 47445 Moers
Fax: 02841 - 942623
Händleranfragen erwünscht!

• PC CDROM GAMES • • PC CDROM GAMES •









ESTATICA 2 – TOP HIT: 74.95
Flying Corp`s – FLUG HIT: 84.95
Need for Speed Special Ed. 54.95
Command & Conquer 2 69.95 (englische Original Version)
Formel 1 – RACE HIT: 79.95
Have a NICE Day – RACE HIT: 59.95
Project Paradise – TOP HIT: 67.95
Stadt der v. Kinder – TOP HIT: 74.95
Jagged Alliance 2 – TOP HIT: 74.95
Alarmstufe Rot Mission CD 29.95
Privateer 2 – TOP HIT: 79.95
Sega Rally – RACE HIT: 74.95
The Crow – TOP HIT: 89.95
BM97 V1.3 – TOP HIT: 69.95
Daggerfall – TOP HIT: 74.95
Diablo – TOP HIT: 77.95
EA SPORTS FIFA NHL NBA 97 je... 69.95
Armored Fist 2 – TOP HIT: 77.95
MDK – TOP HIT: 89.95
Commanche 3 – TOP HIT: 77.95

• PC HARDWARE • • PC HARDWARE •

CD-Rohlinge Phillips – TOP HIT: ab 10 St. 12.45
Modem 14.4 Extern – PREIS TIP: 59.95
Matrox Mystique 4MB – TOP HIT: 369.95
17" Goldstar Monitor – PREIS TIP: 899.95

WINGMAN EXTREME + Descent 2 89.95



15" Belinea Monitor – PREIS TIP: 529.95
Iomega Zip-Drive – PREIS TIP: 269.95
CD Brenner 2/4 fach – PREIS TIP: 689.95
Soundblaster 16PnP – PREIS TIP: 139.95

Artikel	Preis
Festplatte 420 MB IDE	179.-
Festplatte 1600 MB IDE	399.-
Festplatte 2100 MB IDE	459.-
CDROM 2x Speed IDE	59.-
CDROM 8x Speed IDE	189.-
CDROM 12x Speed IDE	269.-
PS/2 4MB EDO -60ns	39.-
PS/2 8MB EDO -60ns	59.-
PS/2 16MB EDO -60ns	129.-
PS/2 32MB EDO -60ns	269.-
CPU AMD P133	239.-
CPU Cyrix P166+	299.-
CPU Pentium 166-MMX	899.-
CPU Pentium 200-MMX	1199.-
Mainb. QDI Speed Easy	229.-

Artikel	Preis
Mainoard Soyo VX	229.-
MainboardSoyo HX	249.-
Mainb. Gigabyte HX	299.-
Mainb. ASUS P55T2P4	319.-
M.B. Intel Tuscon ATX	499.-
16Bit Soundkarte ALS	59.-
SoundBlaster 16 PnP	139.-
SoundBlaster 32 PnP	199.-
Soundblaster 64 AWE	349.-
120W. Aktivboxen	49.-
240W. 3D Aktivboxen	74.-
Win95 Ergo Tastatur	59.-
Gravis Gamepad	39.-
Wingman Extr. Bundel	89.-
Thrustmaster T2	249.-



Performer ST-133 – P133 AMD,1.02GB HD, CDROM, 8MB RAM,ATI MACH 1/2MB 256KB Pipeline Burst Cache, Maus, Windows 95 Tastatur. Barpreis 1099.- / 24 x 51,- eff. Jahreszins 12.9%

Performer CL-166+ – P166+ Cyrix, 1.6GB HD,8fach CDROM, 16MB RAM, ATI MACH 2MB 256KB Pipeline Burst Cache, Maus, Windows 95 Tastatur.. Barpreis 1499.- / 24 x 70,- eff. Jahreszins 12.9%

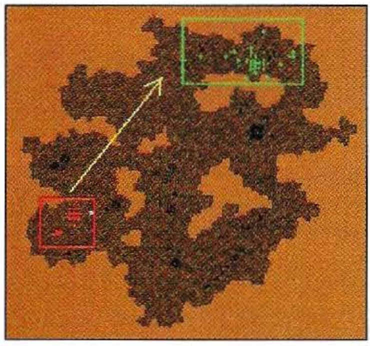
Performer PR-166MMX – Intel Pentium 166MMX 1,6GB, 8x CDR, 16MB RAM ATI MACH 2MB, 256KB PBurst Cache, 16Bit Soundkarte, Windows 95 Tastatur, Maus, Barpreis 2199.- / 36 x 73,- eff. Jahreszins 12.9%

Pentium MMX Upgrade – QDI Quick Easy Motherboard mit MMX-Unterstützung und HX Chip Satz incl. Intel Pentium 166MMX damit auch Ihr PC die volle MMX Performance nutzt. Barpreis 1128.- / 24 x 52,- eff. Jahreszins 12.9%

Pentium MMX Upgrade – QDI Quick Easy Motherboard mit MMX-Unterstützung und HX Chip Satz. Incl. Intel Pentium 200MMX damit auch Ihr PC die volle MMX Performance nutzt. Barpreis 1428.- / 26 x 47,- eff. Jahreszins 12.9%

MISSION 3: Wichtiges Element

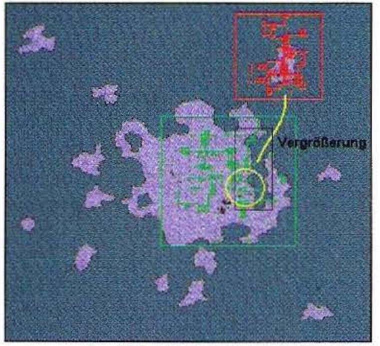
LIMIT: Kein Limit
ZIEL: Nehmen Sie zwei feindliche Versorgungstransporter ein



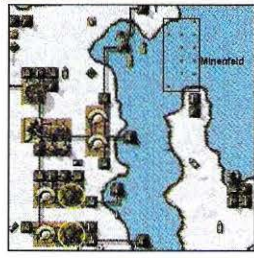
Auch in dieser Mission kommt es auf den geschickten Einsatz von Transportflugzeugen an. Bevor Sie die feindlichen LKW einnehmen können, sollten Sie sich um die mobilen Missilewerfer kümmern, da sonst die frisch erbeuteten LKW zerstört werden. Deaktivieren Sie die gegnerischen Einheiten, bevor Sie Ihre Sturmgeschütze in Reichweite absetzen. Erbeutete LKW können Sie am besten per Transportflugzeug in Sicherheit bringen.

MISSION 4: Eiskalt und tödlich

LIMIT: 50 Runden
ZIEL: Den Planeten einnehmen (Ökosphären zerstören)

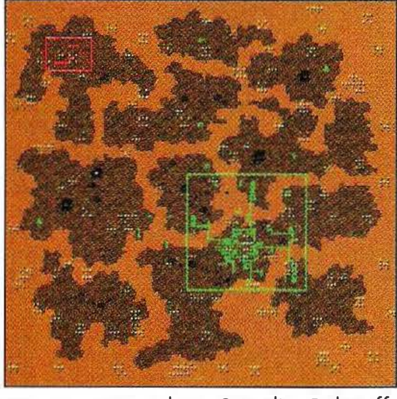


Von Ihrer Inselposition aus müssen Sie die Hauptinsel angreifen und die gegnerischen Ökosphären zerstören. Sie sollten eine möglichst schlagkräftige Flotte mit geeigneter Luftunterstützung zusammenstellen. Werten Sie die Reichweite Ihrer Missileschiffe auf, um aus sicherer Distanz feindliche Verteidigungen auszuschalten. Vergessen Sie nicht, einen Seeminenleger mitzunehmen, um das in der Vergrößerung gezeigte Minenfeld aufzuspüren. Die beiden Ökosphären sind gelb gekennzeichnet. Des weiteren verfügen Sie zu Beginn der Mission über reichlich Rohstoffe, Sie können also die Kriegsindustrie auf vollen Touren laufen lassen (besonders Missileschiffe, Jäger und Bomber).

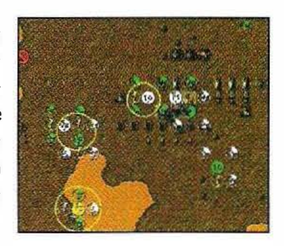


MISSION 5: Todesküste

LIMIT: 150 Runden
ZIEL: Planeten erobern



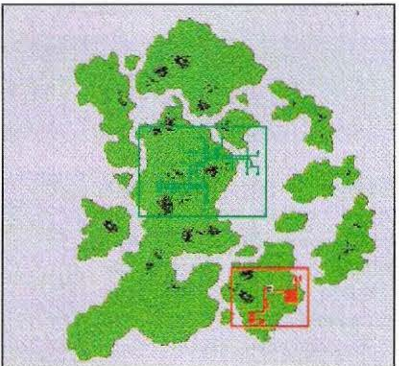
Zu Beginn dieser Mission müssen Sie sich gegen einen Angriff außerirdischer Kampfflugzeuge und Kanonenboote zur Wehr setzen. Bauen Sie zu Anfang also hauptsächlich ein engmaschiges Verteidigungsnetz auf. Sobald Sie diesen Angriff überstanden haben, können Sie eine Invasionstruppe zusammenstellen. Auf der Hauptkarte sowie auf der Vergrößerung Ihrer Ausgangsposition sehen Sie die Rohstoffvorkommen. Die gelb markierten Preise sind die besten Standorte für die ersten neuen Bergwerke. Später können Sie eine neue Basis näher am Feind errichten, um Ihre Einheiten dort zu reparieren und aufzuladen. Fliegen Sie einfach einen vollgeladenen Konstrukteur und einige Pioniere ein, um ein Bergwerk und Versorgungsstationen zu bauen (lohnt sich nur, wenn Sie genügend Zeit und Rohstoffe haben).



MISSION 6: Die Grenzen halten

LIMIT: 100 Runden
ZIEL: Alle Eindringlinge eliminieren

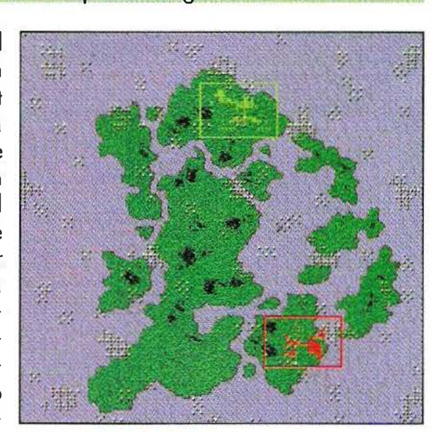




Achten Sie auf die markierten Rohstoffvorkommen innerhalb Ihrer eigenen Basis. Sie können Gold für Upgrades abbauen und nach und nach eine große Angriffstruppe bauen. Sie sollten schlagkräftige Einheiten wie Bomber (Upgrade auf 3 Schuß, 79 Cr) und Missileschiffe bauen, um die feindliche Basis zu erobern. Während Sie noch an Ihrer Basis herumbauen, sollten Sie durch Ihre Pioniere Verteidigungen errichten lassen. Werten Sie zu Anfang besonders Ihre Verteidigungseinrichtungen auf.

MISSION 7: Bastion der Rebellion

LIMIT: 100 Runden
ZIEL: Das bessere Ökosphären-Ergebnis erwirtschaften



Wie schon zuvor wird der Computer Sie gleich zu Beginn des Spiels mit einer schier unendlich erscheinenden Menge von außerirdischen Kampfflugzeugen und Schiffen angreifen. Sie müssen also mal wieder so schnell wie möglich Luftverteidigungen errichten. Die auf der Karte markierten Rohstoffquellen sollten Sie so schnell wie möglich erschließen (bis auf die nördliche Quelle - die ist zu Anfang zu weit weg, um effektiv verteidigt werden zu können). Bei dem später folgenden Angriff auf die feindliche Basis können Sie einen vorgeschobenen Ausrüstungsposten bauen. Wie Sie auf der großen Karte erkennen können, ist der ganze Planet mit reichlich Rahstoffreserven übersät (siehe auch Mission 5).



Cheats

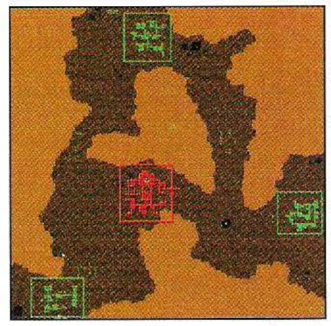
Es gibt fünf sehr nützliche Cheats. Auf die Dauer wird Schummeln zwar langweilig, aber ab und zu kann es einem aus der Patsche helfen. Die Codes müssen genauso eingegeben werden, wie sie hier stehen :

CODE	WIRKUNG
[MAXSURVEY]	zeigt alle Rohstoffe an
[MAXSPY]	zeigt alle Einheiten und Einrichtungen an
[MAXSUPER]	wertet die aktuelle Einheit auf (maximal)
[MAXSTORAGE]	füllt die aktuelle Einheit mit Rohstoffen auf
[MAXAMMO]	lädt die aktuelle Einheit mit Munition auf

Die eckigen Klammern sind Bestandteil des Codes (ALTGR+8 bzw. ALTGR+9)

MISSION 8: Strahlende Hoffnung

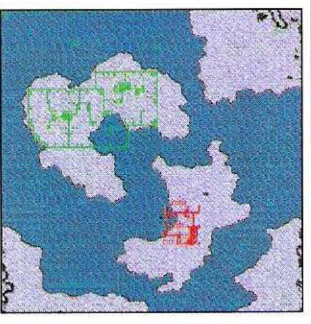
LIMIT: 100 Runden
ZIEL: Vier Alien-Einheiten einnehmen, Forschungsstationen bewahren



Sie können in dieser Mission keine neuen Gebäude errichten. Der Schlüssel zum Erfolg liegt im geschickten Aufwerten Ihrer Einheiten und dem Einsatz von Infiltratoren. Wenn Sie Ihre Panzer und Bomber jeweils auf drei Schuß pro Runde upgraden, haben Sie einen entscheidenden Vorteil gegenüber Ihrem Gegner. Sie können leider kein weiteres Gold abbauen, also überlegen Sie sich gut, wofür Sie Ihr Geld einsetzen wollen (z. B. Panzerung und Treffer für Panzer oder Luftabwehr-Reichweite). Kapern Sie so viele feindliche Fahrzeuge wie möglich und bauen Sie am laufenden Bande neue Infiltratoren. Passen Sie aber darauf auf, daß Sie nach 100 Runden auch 4 Alien Fahrzeuge Ihr eigen nennen können.

MISSION 9: Preis der Einheit

LIMIT: 100 Runden
ZIEL: Die feindliche Basis (Ökosphären) zerstören

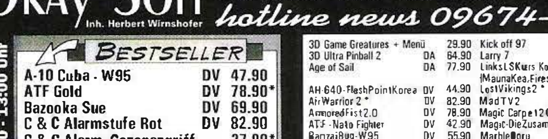


Die letzte und auch härteste Mission! Der Feind hat eine außerordentlich starke Luftwaffe, und Sie verfügen nur über eine Handvoll Flugzeuge. Während Sie Luftabwehren bauen, verlassen Sie Ihre Basis nicht. Der Feind wird Sie angreifen und dabei eine Menge Kampfflugzeuge verlieren. Sie sollten auf jeden Fall die Reichweite Ihrer Jäger aufwerten (um 1 Punkt), da Sie dann eine um 1 höhere Reichweite als die Alien-Kampfflugzeuge haben. So können Sie in einer Runde ein Alien-Flugzeug mit zwei Jägern abschießen, ohne selber beschossen zu werden. Des weiteren sollten Sie Ihre Luftabwehren auf 3 Schuß pro Runde aufwerten (die feindlichen Piloten werden Bauklötze staunen, wenn Sie auf einmal aus allen Rohren wie verrückt feuern und einen nach dem anderen aus dem Himmel schießen). Rücken Sie erst mit Ihren Truppen aus, wenn sich die Angriffsstärke des Gegners deutlich verringert hat. Seinen Sie beim Einsatz Ihrer Infiltratoren vorsichtig, der Feind hat jede Mengen eigener Infiltratoren und Infanteristen.

Florian Weidhase ■

LEGENDE

- ■ = Eigene Einheiten und Einrichtungen
- ■■ = Feindliche Einheiten und Einrichtungen
- ■ = Stoßrichtung, wichtige Ziele (z. B. Ökosphären), besondere Rohstoffvorkommen



Spätschicht: Mittwochs bis 20.00 Uhr! Mo.-Fr. 8:00 - 18.00 Sa. 9:00 - 13:00 Uhr

Ab DM 250.- Rechnungsbetrag VERSANDKOSTENFREI (Inland)

Änderungen und Irrtümer vorbehalten! Annahmeverweigerungen sind gebührenpflichtig. Unfreie Retouren werden nicht angenommen!

BESTSELLER

A-10 Cuba - W95	DV	47.90
ATF Gold	DV	78.90*
Bazooka Sue	DV	69.90
C & C Alarmstufe Rot	DV	82.90
C & C Alarm.-Gegenangriff		27.90*
Crusader - No Remorse	DV	29.90
Daggerfall	DV	72.90
Das Gewehr (Age of Rifle)		69.90
Diablo	DA	73.90
Discworld 2	DV	78.90
Dominion	DV	77.90*
DSA 3- Schatten ü.Riva	DV	36.90
FIFA 97	DV	71.90
Formel 1	DV	79.90*
G-Nome - W95	DV	65.90*
Grand Prix 2	DV	79.90
Have a N.I.C.E Day	DV	62.90
Heroes of Might & M. 2	DV	72.90
Jagged Alliance 2-Deadly..	DV	72.90*
KKND	DV	59.90*
Lord of the Realm 2	DV	75.90
Master of Orion 2	DV	72.90
MDK	DV	79.90*
NBA Live 97	DV	71.90
Need for Speed 2	DV	72.90*
NHL97	DV	71.90
Pod	DV	69.90*
Vermeer	DV	55.90
Warcraft 2 Exclusiv Ed.	DV	77.90

Low Budget

Softprice	JE 21,90
Golden Gate Killer, Earthworm Jim W95, Simon I, FX Fighter, TFX, H.P. Reine Zeitverschwendung, Shanghai Great Moments	
Simon 2, Dune 2, Pitfall, Mechwarrior 2, Worms	JE 27,90
Neon Edition	JE 26,90
Discworld * Destruction Derby * Lemmings 1-3 * Wipeout	
Microprose POWERPLUS	JE 25,00
Civilization, Colonization, Grand Prix I, UFO, X-Com, F-15 Strike Eagle 3, Transport Tycoon & World Editor	
Sierra Originals	JE 25,90
Kings Quest 7, Red Baron, Space Quest 6, Larry 6...	
EA CD-Rom Classics	JE 29,90
Magic Carpet 2, Crusader-No Remorse, Little Big Adventure, Themepark, Bioforge, NHL 95, Fade to Black, Fifa Soccer 96	
Funsoft Classic on CD	
X-Wing, Rebel Assault I, Ascendancy, Toshinden, Sam & Max, Ran Soccer, Ran Trainer 2, Vollgas, Armored Fist, Day of the Tentacle, Fatal Racing, Flight Unlimited, Indiana Jones 4, Jagged Alliance, The Hive	JE 31,90
Kaiser Deluxe, Rasenmäher Mann, Monkey Island 1, Monkey Island 2, Wolfpack	JE 24,00
Comanche & Mission, Might & Magic Trilogy, Werewolf vs Comanche, Earthworm Jim 1 & 2	JE 39,00



HARDWARE

Thrustmaster T2 Lenkrad	218,-
Thrustmaster GrandPrix1 Lenkr.	139,-
AifaTwin	29,-
Wingman Extreme & Descent 2	85,-
Sidewinder 3D pro & Hellbender	119,-
GravisGamepad PRO	52,-
Maxi Sound 64 Home Studio pnp	339,-
SoundBlaster 16ValueEd.pnp	135,-
SoundBlaster AWE64pnp	319,-
Orchid Righteous 3D	459,-

Okay Soft verlost jeden Monat 3 Games für PC oder PSX!
Und das BESTE: Sie entscheiden, welches Spiel Sie gewinnen möchten!
Teilnahmekarte liegt jeder Listen-Anforderung bei.

* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Komplettliste kostenlos anfordern! Kein Ladengeschäft!
Vorauskasse oder Stammkunden DM 6,50 * Nachnahme DM 9,90 (+ DM 3,- Zkgeb.) * Ausland ab DM 14,00

Zubehör

Aktivboxen 25W	39,00
Aktivboxen 3D 120W	69,00
(beide incl. Netzteil)	
CPU Lüfter für 486er	14.99
CPU Lüfter für Pentium	19,90
IOMEGA ZIP LW	295,00
Zip-Medien 100MB	23,50
Floppy Laufw. 1,44MB	45,00
ISA Controller	25,00
Computerkamera für Druckerport QuickCam s/w	**215.00**
Gehäuse BigTower oNT	95,00
Gehäuse MiniTower oNT	55,00
Netzteil 200W	45,00
Netzteil 230W	75,00
Wechselrahmen für HD	35,00
Joystick	19,50
Null-Modemkabel	16,50
Null-Modem ser. & par.	29,50
Modem 14.4	89,00
Modem 28.8	195,00
ISDN S0 Karte Fritz	195,00
ISDN S0 Karte Creatix	179,00
Mouse ser. & PAD	13,50
Mouse Logitech 3Ta	29,00
Microsoft Mouse	38.00
WIN 95 Tastatur	39.00
Tastatur 102 Ta DIN	27,00
USV 250 VA	155,00
USV 400 VA	299,00

VGA Karten

ATI WinCa. 2MB PCI	99,00
ATI WinCa. 1MB PCI	89,00
Matrox Mystique 2MB	285,00
VK PCI 2MB mit TV Ausgang	225,00

Mainboards-CPU

Pentium 256PB Cache	195,00
ASUS P55T2P4	270,00
Gigabyte HX 512kB Cache	275,00
80486DX2/80 5 Volt	69,00
Stromversorgungsadapter 3,3V CPU auf 5V Board	48,50
AMD 5x86 133MHz	69,00
AMD 5k PR100	145,00
AMD 5k PR133	199,00
CYRIX 166+	279,00
IP 133	339,00
iP 150	499,00
iP 166	699,00

MMX, P200 und P200pro auf Anfrage

Festplatten

Palladium 1,2GB	333,00
Samsung 1,6GB	396,00
Seagate 2,1 GB	433,00

SOUND

PINE 16bit SB-PRO/WIN95 kompat.	55,00
PINE Schubert 3D	69,00
Soundblaster 16 Value PNP	179,00

TSUNAMI MINI
Prozessor 133MHz, 1,6GB, 16MB EDO, 2MB VK, WIN95, 15" Monitor
1999,00

aktuelle Spiele unter 03361/5246

Speicher

SIMM 1 MB	22,00
SIMM 4 MB	41,00
SIMM 4 MB PS/2	39,00
SIMM 4 MB PS/2 EDO	**37,00**
SIMM 8 MB PS/2	62,00
SIMM 8 MB PS/2 EDO	**59,00**
SIMM 16 MB PS/2	139,00
SIMM 16 MB PS/2 E.	**129,00**

Adapter

4*SIMM>PS/2	25,00

CD-ROM

CD-ROM 8-fach	185,00
CD-ROM 3-fach Wechsler intern 6-fach	175,00
CD-KIT 10-fach	235,00
CD-Brenner incl. Software 2-fach schreiben	785,00
CD-Rohlinge 10 St	120.00
Caddy für CD-ROM	9,80

Netzwerk

Karte NE2000 kp. BNC	49,00
Karte NE2000 BNC und UTP PCI	65,00
Netzwerkkabel konfektioniert je 10m	15,00
Abschlußwiderstand BNC	4,50
Chrimpstecker BNC	4,25
Kabelverbinder BNC	12,00

Aufrüstsatz 486er auf Pentium 100 komp. 339,00
(Mainboard, Prozessor, Lüfter)

auf Wunsch Komplettsysteme und Systemaufrüstungen Abholung und Anlieferung per UPS

TSUNAMI Computer Woldegk GmbH, 17348 Woldegk, Mühlendamm 1
Tel.: 03963 / 211336 Fax: 03963 / 211337
Preise freibleibend, Zwischenverkauf, Irrtum und Änderungen vorbehalten



Tips & Tricks

Diablo

Aufgrund der großen Nachfrage vieler begeisterter Diablo-Spieler haben wir uns dazu entschlossen, eine alphabetisch sortierte Liste der wichtigsten „Unique Items" zusammenzustellen. Insbesondere für Sammler edler Utensilien und tauschfreudige Multiplayer-Spieler ist die Aufstellung ein wichtiger Anhaltspunkt für die Einschätzung von einmaligen Waffen, Juwelen und Rüstungen.



Welcher Diablo-Spieler wünscht ihn sich nicht: den perfekt ausgestatteten Helden! Welche Gegenstände in Diablo ergattert werden können, und welche Sie davon schon besitzen, entnehmen Sie folgender Tabelle.

Bezeichnung	Art	Schaden/ Armor Class (AC)	Eigenschaften	Voraussetzungen (Requirements)	Haltbarkeit
Aguinara's Hatchet	SmallAxe	2-10	Alle Zaubersprüche erhöhen sichumeinenLevel Magic +10 Resist Magic + 75 %		24
Arkaine's Valor	Armor	AC 25	Vitality +10 Damage -3 pro Treffer Fastest Hit Recovery		40
Baranar's Star	MorningStar	1-10	To Hit +12 % Damage + 80% Quick Attack Vitality +4 Dexterity-4 Verminderte Haltbarkeit	Strength:26	60
Black Razor	Dagger	1-4	Damage +150 % Vitality +2 Dexterity -4 Verminderte Haltbarkeit		5
Blackook Bow, The	Long Bow	1-6	Dexterity +10 Vitality -10 Damage +50 % Light Radius-10 %	Strength: 25 Dexterity:30	35
Blackoak Shield	Small Shield	AC 18	Dexterity +10 Vitality -10 Light Radius -10 % Erhöhte Haltbarkeit	Strength: 25	60
Bleeder, The	Ring		Resist Magic +20 % Mana +30 Hit Points -10		Unzerstörbar
Bloodslayer	Axe	8-20	Damage +100 % Damage +200 % Alle Attribute -5 Spell Levels .1	Strength: 50	50
Bonesaw	Claymore	2-12	Damage+10 Strength +10 Magic -5 Dexterity-5 Hit Points + 10 Mana-10	Strength: 35	30
Bow of the Dead	Bow	2-8	To Hit +10 % Dexterity +4 Vitality -3 Light Radius -20 % Verminderte Haltbarkeit Dexterity: 40	Strength: 25	30
Butcher's Cleaver, The	Cleaver	4-24	Strength+10 Verminderte Haltbarkeit		10
Celestial Axe	Battle Axe	10-25	To Hit +15 % Hit Points +15 Strength -15		60
Celestial Bow, The	Bow	1-6	Damage+2 Armor Class-5	Dexterity: 30	35
Celestial Star	Flail	2-12	Light Radius +20% Armor Class -8 Damage +10		36
Civerb's Cudgel	Spiked Club	3-6	Damage +200 % Dexterity-5 Magic -2	Strength: 18	20
Constricting Ring	Ring		Resist All +75 % Kontinuierlicher Verlust von Hit Points (ca. -20/Min.)		Unzerstörbar
Crackrust	Mace	1-8	Alle Attribute +2 Resist All +15 % Damage -25%	Strength: 16	Unzerstörbar
Cranium Basher	Maul	6-20	Damage +20 Strength +15 Resist All + 5 % Mana -150 Verminderte Haltbarkeit	Strength: 55	Unzerstörbar
DeadlyHunter	CompositeBow	3-6	Damage +200% Magic -5 ToHit +20 % Dexterity: 40	Strength: 25	45
Defender, The	Sabre	1-8	Armor Class 5 Vitality +5 To Hit -5 %	Strength: 17	45
DemenspikeCoat	Armor	AC 100	Strength +10 Damage -6pro Treffer Resist Fire +50 %	Strength: 90	Unzerstörbar
Doombringer	Bastard Sword	6-15	To Hit: +25 % Damage +250 % Alle Attribute -5 Hit Points -25 Light Radius -20%	Strength: 50	60
Dragon's Breach	KiteShield	AC20	Strength +5 Magic-5 Resist Fire +25 %	Strength:50	Unzerstörbar
Dreamflange	Mace	1-8	Magic +30 Mana+50 Resist Magic+50% Light Radius + 20 % Spell Level +1	Strength: 16	32
DufusStaff	Long Staff	4-8	Magic -10 % To Hit +10 % Damage +60% Light Radius -20 %		35
EaglehorLong Battle	Bow	1-10	Dexterity +20 To Hit +50 % Damage +100 % Erhöhte Haltbarkeit Dexterity: 60	Strength: 30 Unzerstörbar	
EmpyreanBand	Ring		Alle Attribute +2 LightRadius +20% Fast Hit Recovery Schadendurch Fallen 1/2		Unzerstörbar
Executionier's Blade	Falchion	4-8	ToHit +150 % Hit Points -10 Light Radius -10 % Erhöhte Haltbarkeit	Strength: 30	60
Falcon's Talo	Scimitar	3-7	To Hit +20 % Damage -33 % Dexterity -10 FastestAttack Dexterity: 23	Strength:23	28
Flamedart	Bow	1-4	Feuerpfeile (1-6) To Hit +20 % Resist Fire +40 % Dexterity: 35	Strength: 20	30
Fleshstinger	LongBow	1-6	ToHit+40% Dexterity +15 Damage +80 % Erhöhte Haltbarkeit Dexterity: 30	Strength:25	37
Fool's Crest	Helm	AC 4-5	Alle Attribute -4 Hit Points +100 Damage +3 pro Treffer Damage 1-3 vom Gegner	Strength: 25	30
GibbousMoo	Sword	4-12	Mana +15 Light Radius -30 % AlleAttribute +2 Damage +25 %	Strength: 40	50
Gladiator's Bane, The	Studded Leather	AC 25	Erhöhte Haltbarkeit Damage -2 pro Treffer Alle Attribute -3	Strength: 20	135
Gleamsong	ShortStaff	2-4	Mana +15 % SpellCast -10 % Strength -3 Vitality -3 Phasing (76 Ladungen)		25
Gloomfang	Composite Bow	3-7	- Diverse Dexterity 35	Strength 30 50	
Gnarled Root	Club	4-6	ToHit +20 % Damage +300 % Dexterity +10 Magic +5 Resist All +10 % Armor Class -10		25

Bezeichnung	Art	Schaden/ Armor Class (AC)	Eigenschaften	Voraussetzungen (Requirements)	Haltbarkeit
Gonnagal's Dirk	Dagger	1-4	Dexterity -5 Damage +4 Resist Magic +25 %		15
Gotterdammerung	Helm	AC 60	Alle Attribute +20 Damage -4 pro Treffer Resist All 0 Light Radius -40 %	Strength: 50	120
Grandfather, The	Great Sword	10-20	Alle Attribute +5 To Hit +20 % Damage +70 % HitPoints +20	Strength 75	100
Griswold's Edge	BroadSword	4-12	Feuerpfeile (1-10) ToHit +25 % FastAttack Schleudert Monster zurück Mana +20 HitPoints -20	Strength: 40	50
Grizzly, The	Two handed Sword	8-16	Damage +200 % Strength +20 Vitality -5 Schleudert Monster zurück	Strength: 60	150
Gryphon's Claw	Falchio	4-8	Damage +100 % Magic -2 Dexterity -5	Strength: 30	20
Hammer of Jholm	Maul	6-20	Strength +3 Damage +4 % To Hit +15 % Verminderte Haltbarkeit	Strength: 55	Unzerstörbar
Harlequin Crest	Crow	AC-3	Damage -1 pro Treffer Alle Attribute +2 HitPoints +7 Mana +7		15
Hellslayer	Battle Axe	10-25	Strength +8 Damage +100 % Hit Points +25 Mana -25	Strength: 65	60
Helm of Spirits	Crow	AC 5	- +5 Life-Transfer	Strength 25	30
Holy Defender	Gothic Shield	AC 15	Damage -2 Resist Fire +20 % Fast Block Hohe Haltbarkeit		96
IceShank	LongSword	2-10	Strength +7 Resist Fire +40 % Verminderte Haltbarkeit Dexterity:30	Strength: 25 15	
Immolator	Long Staff	4-8	Resist Fire +20 % Feuerbälle (1-4) Mana +10 Vitality -5		35
Inferno	Long Sword	2-10	Feuer (2-12) Mana +20 Resist Fire 75 % Light Radius +30 % Dexterity: 30	Strength: 30 40	
Leather of Aut	Armor	AC 15	Strength +5 Magic -5 Dexterity +5		Unzerstörbar
Light Sabre	Sabre	1-8	Light Radius +20 % Blitze (1-10) To Hit +20 % Resist Lightning +50 %	Strength: 17	25
Lord's Axe of Structure	Axe	8-20	Damage +156 % Erhöhte Haltbarkeit		126
Mangler, The	Large Axe	6-16	Damage +200 % Dexterity -5 Magic -5 Mana -10	Strength:25	30
Messerschmidt's Reaver		Great Axe	12-30 Damage +15 Alle Attribute +5 Hit Points -50 Feuer (2-12)	Damage +200 % Strength: 80	75
MindCry	Quarter Staff	6-12	Magic +15 ResistAll +15 % SpellLevels +1 Guardian (69 Ladungen)	Strength:20	55
Naj's Light Plate	Plate	AC 42	Magic +5 Mana +20 Resist All +20 % Spell Level +1		75
Naj's Puzzler	Long Staff	4-8	Magic +20 Dexterity +10 Resist All +25 % Hit Points -25 Teleport (57 Ladungen)		35
[illegible], The	Short Bow	1-3	Unusual Item Damage To Hit +50 % Fast Attack		30
Nightscape	Cape	AC 1-4	Unsichtbarkeit (optional) Infravision (optional) Light Radius -20 % Dexterity -3		10
Optic Amulet	Amulet		Magic +5 Damage -1 pro Treffer Resist Lightning +20 % Light Radius +20 %		Unzerstörbar
Overlord's Helm	Helm	AC 5	Strength +20 Dexterity +15 Vitality +5 Magic -20 Verminderte Haltbarkeit	Strength: 25	15
Protector, The	Short Staff	2-4	Vitality +5 -5 Damage pro Treffer Armor Class +40 Healing (86 Ladungen)		25
Rainbow Cloak	Cloak	AC 10	Alle Attribute +1 Resist All +10 % Hit Points +5 Erhöhte Haltbarkeit		27
Rift Bow, The	Short Bow	1-4	Pfeile haben unterschiedliche Geschwindigkeit Damage +2 Dexterity -3 Dexterity: 20	Strength: 20 20	
Ring of Engagement	Ring		Damage -1 pro Treffer Armor Class 5 Zerstört Armor des Gegners		
Ring of Regha	Ring		Magic +10 Resist Magic +10 % Light Radius +10 % Strength -3 Dexterity -3		Unzerstörbar
Ring of Truth	Ring		Hit Points +10 Damage -1 pro Treffer Resist All +10 %		Unzerstörbar
Rod of OnaWar	Staff	8-16	Damage +100 % Alle Attribute +5 Golem (50 Ladungen)	Strength: 30	75
Royal Circlet	Head Gear / Crow	AC 40	Alle Attribute +10 Light Radius +10 % Mana +40		40
Scavenger Carapace	Breast Plate	AC -8	Dexterity +5 Damage -15 pro Treffer Resist Lightning +40 %	Strength: 40	90
Schaefer's Hammer	Warhammer	4-8	Damage -100 % Lightning Damage 1-50 To Hit +30 % Resist Lightning +75 % HitPoints +50 Light Radius +10 %	Strength: 40	50
Shadowhawk	Broad Sword	4-12	Light Radius -20 % 5 % Life-Transfer bei jedem Treffe To Hit +15 % Resist All +5 %	Strength: 30	50
Sparking Mail, The	Chain Mail	AC 30	Lightning Damage 1-10	Strength:30	55
Split Skull Shield	Small Shield	AC 10	Hit Points +10 Strength +2 LightRadius -10 % Verminderte Haltbarkeit		15
Stone Cleaver	Broad Axe	8-20	Damage +50 % HitPoints +30 ToHit +20 % Resist Lightning +40 %	Strength: 50	50
Stone Cleaver	Broad Axe	8-20	Damage +50 % Hit Points +30 To Hit +20 % Resist Lightning +40 %	Strength: 50	50
StormSpire	Staff	8-16	Resist Lightning +50 % Blitze (2-8) Strength +10 Magic -10	Strength: 30	75
Stormshield	Gothic Shield	AC 40	Strength +10 Damage +4 pro Treffer Fast Block Hohe Haltbarkeit		Unzerstörbar
Thinking Cap	SkullCap	AC2- 4	Mana +30 Spell Levels +2 Resist All +20 % Verminderte Haltbarkeit		1
Thundercall	Composite Staff	5-10	To hit +35 % Blitze (1-10) Lightning (76 Ladungen) Resist Lightning +30 % Light Radius +20 %		45
Torn Flesh of Souls	Rags	AC 8	Vitality +10 Damage -1 pro Treffer		Unzerstörbar
Undead Crown, The	Head Gear / Crow	AC 8	- Life-Transfer bei jedem Treffer		50
Veil of Steel	Head Gear	AC 18	Resist All +50 % Light Radius -20 % Armor +60 % Mana -30 Strength +15 Vitality +15		60
Wicked Axe	Large Axe	6-16	Chance to hit +30 % Dexterity +10 Vitality -10 Schaden durch Monster -3	Strength: 30	Unzerstörbar
Windforce	LongWarBow	1-14	Strength +5 Damage +200 % Schleudert Gegner zurück	Strength: 45 Dexterity: 80	60
Wisdom's Wrap	Robe	AC 15	Magic +5 Mana +10 Resist Lightning +25 % Damage -1 pro Treffer		24
Wizardspike	Dagger	1-4	Magic +15 Mana +35 Tohit +25 % Resist All +15 %		16

WICHTIGER HINWEIS: die Tabelle wurde zwar mit größtmöglicher Gewissenhaftigkeit erstellt, erhebt aber nicht den Anspruch der Vollständigkeit. Trotz akribischer Recherche unsererseits ist es nämlich durchaus denkbar, daß in so mancher Schatztruhe noch ein bislang unbekannter Gegenstand seiner Entdeckung harrt. In Einzelfällen kann es zudem vorkommen, daß Eigenschaften, Haltbarkeit oder Voraussetzungen von Objekten mit ein und derselben Bezeichnung geringfügig voneinander abweichen.



Comsoft-Versand
Rauher Berg 1, 24217 Schönberg
Tel: 04344-41777
Mo-Frei: 10 - 18 & Sa: 10 - 13 Uhr
Fax:04344-41779 BTX:COMSOFT#
Ladenverkauf: Tel: 0431-578180
Knooper Weg 136a, 24105 Kiel

PC CDROM-Spiele

Armored Fist 2 ACT/STR * DV 84,90
Battle Cruiser 3000 AD * DA 79,90
Betrayal in Antara ROL * DA 79,90
Birthright SIM * DV 86,90
Bundesliga Manager Hattrick 3 DV 66,90
Bundesliga Manager 97 SIM DV 69,90
Comanche 3 SIM * DV 84,90
C&C I SVGA Win95 DV 88,90
C&C 2 - Mission Gegenangriff DV 29,90
Conquest Earth STR * DV 84,90
Daggerfall ROL * DV 74,90
Dark Reign STR * DV 79,90
Deadly Games Jagged Alliance 2 * DV 76,90
Demon World STR * DA 69,90
Diablo STR DA 79,90
Dominion STR * DA 79,90
Dungeonkeeper STR * DV 74,90
Ecstatica 2 ADV * DV 79,90

Wir führen über 300 Lösungsbücher

Formel 1 SIM/SPO * DA 89,90
FIFA Soccer Manager SIM * DV 67,90
FUN Compilation 3 Spiele DV 74,90
G-Nome ACT * DV 74,90
Games Gold -Topware 40 Spiele DV 39,90
GEX GES DV 73,90
Guts N Garters * DV 84,90
Have a N.I.C.E. Day SIM DV 59,90
Heroes of Might & Magic 2 DV 84,90
Holiday Island Scenario ZUS DV 24,90
Imperium Galaktika STR * DV 75,90
Independence Day ACT * DV 74,90
Interstate '76 ACT * DV 84,90
Jedi Knight ACT/STR * DA 84,90
Jetfighter 3 SIM * DV 74,90
KKND STR DV 64,90
Lands of Lore 2 ADV * DV 84,90
Last Rites * DV 51,90
Leisure Suit Larry 7 ADV DV 79,90
Lost Admiral 2 STR * DA 89,90
M.A.X. STR DV 74,90
Magic-Die Zusammenkunft STR DV 79,90
Monster Trucks ACT * DV 79,90
Master of Orion 2 STR DV 79,90
M.D.K. STR * DA 84,90
Moto-Racer SPO/SIM * DV 74,90
Nemesis - Ein Wizardry Adventure* DV 69,90
NHL Open Ice W95 SPO * DV 77,90
Outlaws ADV * DA 76,90
Perfect Weapon ACT DV 79,90
POD SIM * DA 69,90
Private Eyes ADV * DV 72,90
Projekt Paradise ACT DV 69,90
Safecracker GES * DA 73,90
Space Jam SPO * DA 54,90
Stadt der verlorenen Kinder ADV * DV 79,90
Theme Hospital SIM * DV 74,90
Vermeer Wirt/SIM * DV 54,90
Yoda Stories ADV * DA 89,90
X-Wing vs Tie-Fighter SIM * DA 76,90

Sonderangebote

Battle Arena Toshinden DA 32,90
Bundesliga Manager Pro DV 19,90
Civilisation 2 SIM DV 59,90
Civilisation oder Colonisation je DV 24,90
Crusader - No Remorse Classic DV 27,90
Crusader - No Regret DV 34,90
Destruction Derby DV 27,90
Discworld DV 27,90
Earthworm Jim 1 & 2 DV 38,90
Fade to Black DV 27,90
Kings Quest 7 DV 21,90
Megarace 2 SIM DV 27,90
Nascar Racing + Track Pack DV 27,90
Pirates Gold DV 24,90
Railroad Tycoon Deluxe DV 24,90
Shanghai Great Moments DV 21,90
Star Trek - Next Generation DV 39,90
Transport Tycoon + World Editor DV 24,90
Werewolf vs Comanche DV 39,90
Wing Commander Kilrathi Saga * DV 54,90
X-Com - Terror from the Deep DV 24,90

Weitere Produkte/Katalog auf Anfrage

Versandbedingungen
Wir liefern per Nachnahme oder Vorkass Post. Auslandssendungen nur gegen Vorkasse (Euroscheck zzgl. 20,-DM Versandkosten). Versandkosten: Post-NN 10,-DM + Nachnahmegebuhr, Vorkasse 8,-DM. Sicherheitverpackung (+ 3,50DM). Ab 250,- DM Bestellwert - Versandkostenfrei. Preise gelten unter Vorbehalt. Versions- und Preisänderungen vorbehalten.

Scorched Planet

Geben Sie diese Codes während des Spiels ein:

ALIAH ....Unverwundbarkeit an/aus
FATAL...........................Alle Waffen und Munition

Diese Codes bringen Sie in andere Level:

LAVA2 ....Mission 1 stage 2
LAVA3 ....Mission 1 stage 3
GATE1 ....Mission 2 stage 1
GATE2 ....Mission 2 stage 2
GATE3 ....Mission 2 stage 3
CROC1 ....Mission 3 stage 1
CROC2 ....Mission 3 stage 2
CROC3 ....Mission 3 stage 3
HEAT1 ....Mission 4 stage 1
HEAT2 ....Mission 4 stage 2
HEAT3 ....Mission 4 stage 3

Gene Wars



Mit der Eingabe von **SALMONAXE** während des Spiels aktivieren Sie den Cheat-Modus. Jetzt gibt es folgende Möglichkeiten:

W ....Spiel automatisch gewonnen
B ....Produktion sofort abgeschlossen
S ....Verbessert die Technologie
L ....Monolithen herbeiwünschen
SHIFT-Z ....Karte wird komplett offengelegt
F6 ....Bombe an Cursor-Position abwerfen
F7 ....Eine Kreatur unter Beschuß nehmen
F10.................................Geldreserven auffrischen

Blood & Magic

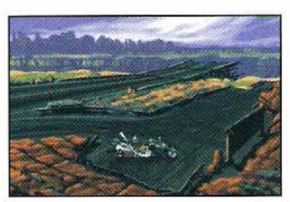
Wenn Sie während des Spiels die Taste **ALT** gedrückt halten, so können Sie mit der Eingabe folgender Codes allgemeine Funktionen modifizieren:

FOG? WHAT FOG?......Die gesamte Karte anzeigen
BOOST ....Mana wird komplett aufgefüllt
ELMINSTER...................Alle Forschungen enwickelt

Die nächsten Codes erschaffen hingegen verschiedene Kreaturen:

ACOLYTE ....Basal Golem
FATHER ....Cleric
WOLVERINE ....Druid
GREMLIN ....Enchanter
FATAL ATTRACTION ....Fury
FLYING MONKIES ....Gargoyle
RAISE DEAD ....Ghoul
ALASKA ....Gnome
JARETH ....Goblin
MERV ....Griffin
BODY GUARD ....Guardian
MOTHER IN LAW ....Harpy
MICROSQISH ....Juggernaut
SEDUCTION ....Nymph
LANCELOT ....Paladin
YOGI ....Ranger
CONCRETE ....Stone Golem
NEEDS FOOD BADLY ....Warrior
MERLIN ....Wizard
SMOG ....Wyrm
DEAD FLESH ....Zombie

Vollgas



Wenn Sie die Szenen auf dem Motorrad bzw. während des Destruction Derbys überspringen möchten, so drücken Sie **SHIFT-V** auf der Old Mine Road oder **SHIFT-C** in der Arena.

Hunter Hunted

Folgende Cheats funktionieren nur, wenn Sie die Eingabe (während des Spiels) mit **ENTER** abschließen.

COLE ....Unverwundbarkeit und alle Waffen
RAYL ....Unverwundbarkeit
LUKASZUK ....Alle Waffen
SNELLINGS.............................Volle Gesundheit

Wenn Sie einmal die Farbe Ihres Charakters ändern möchten, geben Sie bitte folgendes ein (**ENTER** nicht vergessen):

VINCENT ....grau
BLUE..blau
SAGE ....grün
AVACADO ....hellgrün
OCHRE...braun
HAHN ....braun

NHL Hockey 97



Um den Cheat-Modus des neuen Electronic Arts-Spiels zu aktivieren, geben Sie bitte während des Spiel **WAGD** ein und halten dabei die Taste **SHIFT** gedrückt:

H ....Heimteam schießt ein Tor
V ....Gastteam schießt ein Tor
P...Beendet ein Viertel
G ....Beendet das Spiel
O ....Springt zur Verlängerung
I ....Verursacht eine Verletzung
F ....Provoziert einen Kampf
T ....Verkleinert Spieler (im Pausemodus)
SHIFT-T ....Vergrößert Spieler (im Pausemodus)
1 ....Zwei Minuten Strafzeit
2 ....Vier Minuten Strafzeit
4 ....Fünf Minuten Strafzeit
5 ....Penalty

Heroes of Might & Magic 2



Mit folgenden Zahlen läßt sich bei Heroes of Might & Magic 2 so einiges tricksen (wichtig ist dabei, daß die einzelnen Ziffern nicht über den Zahlenblock an der rechten Seite eingeben werden):

911 ....Szenario automatisch gewonnen
1313 ....Szenario automatisch verlieren
8675309...............Karte wird komplett offengelegt
32167 ....Fünf Drachen für aktivierten Helden



Kleinanzeigen in PC Games

Sie werden es sicherlich schon bemerkt haben: seit einigen Ausgaben finden Sie die Kleinanzeigen bei PC GAMES auf der Cover-CD-ROM. Das hat für Sie gleich zwei Vorteile: Sie können jetzt gezielt nach einem gewünschten Programm oder einem Peripheriegerät suchen, und im Heft ist wieder mehr Platz für interessante Artikel. Die Teilnahmebedingungen haben sich hingegen nicht geändert: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Wir müssen aber davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkaktionen (der 100., der mir 10 Mark schickt, bekommt eine Diskette) und dubiose Kettenbriefe zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt! Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Roonstraße 21 • 90 429 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik: ______________________

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❐ in bar ❐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Anschrift

Datum Ort Unterschrift

Private Kleinanzeigen in PC Games Disc & Mag

COUPON FÜR PROGRAMMEINSENDUNGEN

KENNWORT: PROGRAMMEINSENDUNG

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Hiermit erteile ich dem Computec Verlag die uneingeschränkte, unbefristete Erlaubnis, mein

❐ Cheatprogramm
❐ Spiel
❐ Level

.... (Name des Programms)
auf den Datenträgern des Computec Verlages zu veröffentlichen. Mit meiner Unterschrift bestätige ich, daß ich der alleinige Rechteinhaber bin. Gleichzeitig bestätige ich, daß durch die Veröffentlichung keinerlei Rechte Dritter verletzt werden, z. B. aufgrund von Sounds, Musikstücken, Grafiken oder sonstigen Programmteilen, die im oder durch das Programm verwendet werden und von denen die Rechte bei Dritten liegen. Sofern zu einem späteren Zeitpunkt von mir die Rechte an Dritte abgegeben werden, informiere ich unverzüglich den Verlag.
In jedem Fall stelle ich den Verlag von Ansprüchen Dritter, die durch die Veröffentlichung entstehen, frei.

Datum, Unterschrift

PC Games 5/97 MAG! - VOLLVERSION

MAG!

Lange hat es gedauert, aber Greenwood konnte eine weitere Lücke im Markt der Wirtschaftssimulationen geschlossen werden, mit einem Spiel, das sich ausschließlich mit dem Computer- und PC-Magazinmarkt der Entertainmentindustrie auseinandersetzt. Den besonderen Reiz des Spieles machen sicherlich die „historischen Szenarien" aus. Sie können als Spieler ein Jahrzehnt Computerspielgeschichte mitverfolgen und, was noch viel entscheidender ist, mitbeeinflussen bzw. prägen. Wer erinnert sich nicht gerne an die Pionierzeiten im Heimcomputerbereich mit C 64 und Schneider CPC und den vielen anderen tollen 8 bit-Maschinen zurück. Damals sprudelten die Firmen nur so vor innovativen Spielkonzepten, konnten Programmierer ein Spiel noch im Alleingang erstellen und entwickelte sich auch in Deutschland eine langsam wachsende Zeitschriftenszene, die mittlerweile kaum noch zu überschauen ist. Dieses Flair, mit all seinen Höhen und Tiefen bzw. schnelllebigen Entwicklungen, soll Ihnen hier nähergebracht werden.

Schlüpfen Sie in die Rolle eines Chefredakteurs und
- suchen einen Leserbriefonkel
- planen den Personaleinsatz
- handeln Exklusivdeals aus
- richten eine Hotline ein
- werben Redakteure ab
- legen das Layout fest
- verteilen das Budget

Über die Auslastung Ihrer Redaktion sollten Sie sich viele Gedanken machen. Die Leser merken, wenn der Tester überfordert ist.

MAG! - VOLLVERSION 5/97



EINSENDUNGSRATSCHLÄGE TIPS & TRICKS

Damit die Rubrik Tips & Tricks in Zukunft noch größer und besser wird, möchten wir Sie bitten, bei der Einsendung von Ihren Spielehilfen die folgenden Ratschläge zu beachten:

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.

2. Kurze Spieletips (sog. Kurztips) finden auch auf einer Postkarte ausreichend Platz. Das spart Ihnen Geld und uns unnötigen Aufwand.

3. Wenn Sie eine längere Komplettlösung anfertigen, so möchten wir Sie bitten, diese auf Diskette zu uns zu schicken. Das gewährleistet eine sehr viel schnellere Bearbeitung und erspart uns einige Nervenzusammenbrüche.

4. Karten und Skizzen sollten frei sein von überflüssigen Strichen und sich lediglich auf das Wesentliche konzentrieren. Die Bilder mit einem Zeichenprogramm zu erstellen und auf Diskette zuzuschicken, ist häufig die beste Lösung. Wenn möglich, freuen wir uns auch über bereits im Grafikformat GIF, TIF oder PCX abgespeicherte Zeichnungen bzw. Screenshots zu Ihrem Tip.

5. Bei einer Veröffentlichung Ihres Cheats oder Ihrer Komplettlösung können Sie mit einem Betrag von bis zu 300 Mark rechnen. Ein Kurztip wird meistens mit 20 bis 100 Mark honoriert, eine Komplettlösung mit 100 bis 300 Mark - abhängig von Qualität und Quantität.

6. Wenn Sie ein nützliches Cheatprogramm entwickelt haben, das Sie auch anderen Lesern zur Verfügung stellen möchten, so können Sie uns dieses auch zuschicken. Vielleicht findet sich noch ein Plätzchen auf unserer Cover-CD-ROM!

Natürlich freuen wir uns über jede Einsendung, auch wenn die aufgelisteten Ratschläge nicht genauestens befolgt wurden. Ihre Tips & Tricks zu den Spielen schicken Sie bitte an folgende Adresse:

Computec Verlag • Redaktion PC GAMES
Kennwort: TIPS & TRICKS • Roonstraße 21
90429 Nürnberg



COUPON FÜR COMMAND & CONTACT

KENNWORT: COMMAND & CONTACT

Ich möchte ◯ teilnehmen ◯ ausscheiden
(bitte entsprechendes Kästchen ankreuzen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon

(Unterschrift)

Wenn „Teilnehmen" angekreuzt wurde, bitte beachten:

Mit meiner Unterschrift erteile ich dem Computec Verlag die Erlaubnis, meine vollständige Adresse und Telefonnummer auf der Cover-CD-ROM der PC GAMES zu veröffentlichen. Wenn ich an dieser Aktion nicht länger teilnehmen möchte, teile ich dies dem Computec Verlag in schriftlicher Form mit.

Ich suche für folgende Spiele noch Mitspieler:





Karstadt Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Publisher	Entwickler	im...Monat
1	17	DSF Fußball Manager	Sierra	Sierra	2
2	1	C&C 2: Alarmstufe Rot	Virgin	Westwood	4
3	2	Diablo	Bomico	Blizzard	2
4	5	Flight Simulator 5.1	Microsoft	Microsoft	9
5	4	Power F1	Eidos Interactive	Domark	3
6	3	Gold Games	Topware	Diverse Hersteller	5
7	9	Die Siedler 2	Blue Byte	Blue Byte	10
8	8	Grand Prix 2	MicroProse	MicroProse	8
9	10	Die Siedler 2: Mission Disk	Blue Byte	Blue Byte	3
10	7	M.A.X.	Acclaim	Interplay	2
11	6	Tamb Raider	Eidos Interactive	Core Design	4
12	-	Lords of the Realm 2	Sierra	Sierra	1
13	-	Flying Corps	Koch Media	Empire	1
14	11	Bundesliga Manager 97	Software 2000	Software 2000	4
15	14	NBA Live 97	Electronic Arts	EA Sports	2
16	15	Rayman	UBI Soft	UBI Soft	2
17	12	FIFA Soccer 97	Electronic Arts	EA Sports	3
18	13	Bleifuß 2	Virgin	Graffiti	4
19	-	Das Schwarze Auge 2	Topware	Attic	1
20	20	Privateer 2 - The Darkening	Electronic Arts	Origin	3

Joysoft Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Publisher	Entwickler	im...Monat
1	1	Diablo	Bomico	Blizzard	2
2	4	M.A.X.	Acclaim	Interplay	2
3	5	Master of Orion 2	MicroProse	MicroProse	3
4	-	Flying Corps	Koch Media	Rowon Software	1
5	7	Tamb Raider	Eidos Interactive	Core Design	3
6	2	C&C 2: Alarmstufe Rot	Virgin	Westwood	3
7	12	Lord of the Realms 2	Sierra	Sierra	2
8	-	Discworld 2	Psygnosis	Psygnosis	1
9	3	NBA Live 97	Electronic Arts	EA Sports	2
10	-	Have a N.I.C.E Day	Magic Bytes	Magic Bytes	1
11	6	Privateer 2 - The Darkening	Electronic Arts	Origin	2
12	8	Das Schwarze Auge 3	Topware	Attic	3
13	18	Star General	Mindscape	SSI	2
14	15	Perfect Grand Prix	Prism Leisure	Prism Leisure	2
15	-	Magic the Gathering	Acclaim	Acclaim	1
16	9	FIFA Soccer 97	Electronic Arts	EA Sports	3
17	-	Terminator Skynet	Virgin	Bethesda Softworks	1
18	13	Heroes of Might & Magic 2	300 Studios	New World Computing	2
19	-	Sega Rally	Sega	Sega	1
20	-	Creatures	Warner Interactive	Millennium	1

Eine kleine Überraschung gab es in diesem Monat bei den Karstadt-Charts: Der DSF Fußballmanager konnte den bisherigen Spitzenreiter Command & Conquer: Alarmstufe Rot ablösen! Weiter auf dem Weg nach unten befindet sich hingegen der Bundesliga Manager 97. Die Joysoft-Charts stammen aus der letzten Ausgabe, Übermittlungsschwierigkeiten machten eine Aktualisierung der Charts leider unmöglich.

RANKING

Unsere Referenz – PC Ga

Die SVGA-/Windows 95-Version katapultiert den „Tiberiumkonflikt" wieder in unsere Liste der besten PC-Spiele. Ebenfalls in die Reihe der Referenzen aufgerückt: die PC-Umsetzung des PlayStation-Rennspiels Formel 1 von Psygnosis und die Hubschrauber-Simulation Comanche 3 aus dem Hause NovaLogic.

Adventures/Rollenspiele

Interactive Movie

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Gabriel Knight 2	Sierra	2/96

Klassisches Adventure

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Baphomets Fluch	Virgin	10/96
Das Rätsel des Master Lu	Sanctuary Woods	5/96
Day of the Tentacle	LucasArts	7/93
Indiana Jones 4	LucasArts	10/92
Monkey Island 2	LucasArts	
Normality Inc.	Gremlin Interactive	8/96
Simon the Sorcerer 2	AdventureSoft	9/95
The Dig	LucasArts	1/96
Zork: Nemesis	Activision	6/96

Rollenspiel

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Das Schwarze Auge 2	Attic	7/94
Stonekeep	Interplay	1/96
Ultima 8: Pagan	Origin	5/94
Ultima Underworld 1+2	Origin	10/93

Strategie/Wirtschaft

Rundenbasiert

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Ascendancy	The Logic Factory	10/95
Battle Isle 3	Blue Byte	10/95
Civilization 2	MicroProse	5/96
Colonization	MicroProse	11/94
Fantasy General	SSI	5/96
Jagged Alliance 2	Sir-Tech	11/96
Master of Orion 2	MicroProse	11/96

Echtzeit

Spiel	Hersteller	Ausgabe
C&C (SVGA/Win95)	Westwood Studios	5/97
C&C: Alarmstufe Rot	Westwood Studios	12/96
WarCraft 2	Blizzard	2/96
Z	Warner Interactive	8/96

Wirtschaft („Aufbau-Spiele")

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Die Siedler 2	Blue Byte	6/96
SimCity 2000	Maxis	3/94
Theme Park	Bullfrog	9/94
Transport Tycoon	MicroProse	12/94

Management

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Anstoß	Ascaron	2/94
Bundesliga Manager 97 V 1.30	Software 2000	3/97
Capitalism	Interactive Magic	12/95
F1 Manager 96	Software 2000	5/96
Hattrick	Ikarion	7/95

Sportspiele

Fußball

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Euro 96	Gremlin Interactive	8/96
FIFA Soccer 97	Electronic Arts	1/97

Basketball

Spiel	Hersteller	Ausgabe
NBA Live 97	Electronic Arts	3/97

Golf

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Links LS	Access	10/96
PGA Tour Golf 96	Electronic Arts	12/95

Football

Spiel	Hersteller	Ausgabe
John Madden Football 97	Electronic Arts	12/96

Baseball

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Hardball 5	Accolade	

Rugby

Spiel	Hersteller	Ausgabe
EA Rugby	Electronic Arts	9/95

Billard

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Virtual Pool	Interplay	7/95
Virtual Snooker	Interplay	5/96

Eishockey

Spiel	Hersteller	Ausgabe
NHL Hockey 97	Electronic Arts	12/96

Simulationen

Rennsport

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Grand Prix 2	MicroProse	4/96
Indy Car Racing 2	Virgin	1/96
NASCAR Racing	Virgin	2/95

U-Boot

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Command: Aces of the Deep	Sierra	1/96
Fast Attack	Sierra	5/96

Kampfflugzeug

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Flying Corps	empire	3/97
Strike Commander	Origin	7/93
TFX 2: EF 2000	Ocean	1/96

Zivile Luftfahrt

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Flight Unlimited	Looking Glass	7/95

Helikopter

Spiel	Hersteller	Ausgabe
AH-64 D Longbow	Origin	7/96
Apache Longbow	Interactive Magic	10/95
Comanche 3	Novalogic	5/97
Das Hexagon-Kartell	Ascaron	1/97
Hind	Digital Integration	9/96

Panzer

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Armored Fist	NovaLogic	1/95

mes empfiehlt

Action

Rennspiel

Bleifuß 2	Virgin	11/96
Formel I	Psygnosis	5/97
Have a N.I.C.E Day	Magic Bytes	2/96
Sega Rally	Sega	2/97
The Need for Speed	Electronic Arts	1/96

Beat ´em Up

Virtua Fighter PC	Sega	8/96
WWF Wrestlemania	Acclaim	1/96

Jump & Run

Aladdin	Virgin	11/94
Earthworm Jim 1	Activision	3/96
Earthworm Jim 1+2	Rainbow Arts	4/96
Pitfall: The Mayan Adventure	Activision	11/95
Rayman	Ubi-Soft	1/96

Flipper

Pro Pinball: The Web	empire	1/96
Tilt	Virgin	3/96

Action-Adventure

Crusader: No Remorse	Origin	12/95
Little Big Adventure	Electronic Arts	1/95
Diablo	Blizzard	2/97

3D-Action

Descent 2	Interplay	5/96
Magic Carpet 2	Bullfrog	11/95
MDK	Shiny	4/97
MechWarrior 2: Merc.	Activision	12/96
System Shock	Origin	11/94
Terra Nova	Looking Glass	5/96
Tomb Raider	CORE Design	1/97
Terminator: SkyNET	Bethesda Softworks	2/97

SciFi Action

Privateer 2	Origin	12/96
Schleichfahrt	Blue Byte	12/96
TIE Fighter	LucasArts	9/94
Wing Commander 3	Origin	2/95
Wing Commander 4	Origin	4/96

Shoot ´em Up

Rebel Assault 2	LucasArts	1/96
Panzer Dragoon	Sega	2/97



MultiMedia Soft



Computerspiele

Spieleladen & Online - Cafe

Viele MMS-Läden mit lokalen Netzwerken oder Internet - Anschlüssen! Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele (Battletech, Warhammer, etc), viele Brettspiele vorrätig. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden. Ständig Sonderangebote vorrätig.

Info ✉ Info ✉ Info
Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit oder ohne Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:
MultiMedia Soft
52349 DÜREN Josef Schregel Str.50

MultiMedia Soft finden Sie in:

04177 LEIPZIG
Enderstr.10 ☎0341-9112540

15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Str. 39 ☎03364-72595
Netzwerk-Spielen im Laden

15234 FRANKFURT/ODER
August Bebel Str.15 ☎0335-4001888
Netzwerk-Spielen im Laden

47441 MOERS
Neuer Wall 2-4 ☎02841-21704
Netzwerk-Spielen im Laden

48151 MÜNSTER
Weseler Straße 48 ☎0251-524001

52349 DÜREN
Josef Schregel Str. 50 ☎02421-28100
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet, Kinder-Computerschule, Install-Service

54290 TRIER
Pferdemarkt 7 ☎0651-9940656
Computer-Spielen vor Ort

66386 St. INGEBRT
Alle Bahnhofstraße 1 ☎06894-2055

75172 PFORZHEIM
Zerrennerstraße 11 ☎07231-17275
Computer-Spielen vor Ort

96052 BAMBERG
Untere Königsstr. 10 ☎0951-202210

99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 ☎0361-5621656

MultiMedia Soft BÜRO
ZENTRALER EINKAUF
52349 DÜREN Josef Schregel Str. 50
☎ 02421-28100 FAX 281020

So erreichen Sie uns:

Anschrift
Computec Verlag
Redaktion PC Games
Raanstraße 21
90429 Nürnberg

Anschrift des Abo-Service:
Computec Verlag
Abo-Service
Postfach
90327 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150
oder wählen Sie direkt:
0911/2872-160 (Abo-Service)
0911/2872-170 (Bestell-Service)
0911/2872-180 (Technik-Service)

Anschrift für Reklamationen:
Bitte verwenden Sie den Coupon im Bonusheft

e-Mail: redaktion@pcgames.de

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christian Müller, Christoph Holowaty

Leitende Redakteure: (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredaktion:
Richard Schöller

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:
Petra Maueröder, Rainer Rosshirt, Harald Wagner, Florian Stangl

Redaktion USA:
Markus Krichel, Longmont, Colorado

Redaktionsassistenz:
Michael Erlwein

Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titelgestaltung:
Simon Schmid

Titel:
LucasArts

Werbeleiterin:
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter: Michael Schraut

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Abonnement:
PC Games kostet im Jahres-Abo mit CD-ROM DM 108,- und mit Vollversion DM204,-

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Anzeigenverkauf:

Computec Verlagsbüro Nürnberg
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Telefax:	09 11/2872-240
Telefon:	09 11/2872-140

Anzeigenverkauf:

Thorsten Szameitat	09 11/2872-141
Wolfgang Menne	09 11/2872-144

Disposition:

Tanja Kaiser	09 11/2872-140

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg

Telefax:	02 03/3 05 11-555
Telefon:	02 03/3 05 11-11

Anzeigenverkauf:

Thomas Kammer	02 03/3 05 11-551
Oliver Diemers	02 03/3 05 11-554
Thomas Diel	02 03/3 05 11-552

Disposition:

Gisela Borsch	02 03/3 05 11-553

verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 9 vom 1.9.1996

Urheberrecht Text
Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Urheberrecht Coverdisk und CD-ROM
Alle auf der PC Games Coverdisk und CD-ROM veröffentlichten Programme sind urheberrechtlich geschützt. Kopieren oder gewerbliche Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlags. Der Verlag übernimmt keinerlei Haftung für evtl. auftretende Kosten oder Schäden. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf CD-ROM oder Diskette enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlags dar, sondern sind Eigentum anderer Hersteller. Die Benutzung und Installation der Programme geschieht auf eigene Gefahr.

Einem Teil der Auflage liegen Beilagen des Computec Verlags.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg & der Allensbacher Werbeanalyse (AWA)
Verkaufte Auflage IV. Quartal 1996 265.421 Exemplare

Hotlines

Firma	Telefon	Zeiten	Internet
Acclaim	02 11-5 23 32 22	24 Stunden am Tag	http://www.acclaimnation.com
Activision	0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15°°-18°°	http://www.activision.com
Art Department	02 34-9 32 05 50	Mo-Fr 15°°-18°°	-
Ascaron	0 52 41-96 69 33	Mo-Fr 14°°-17°°	http://www.ascaron.com
Attic	0 74 31-5 43 23	Mo-Fr 8°°-18°°	-
Blue Byte	02 08-4 50 88 88	Mo-Fr 15°°-19.°°	http://www.bluebyte.de
BMG Interactive	01 80-530 45 25	Mo-Fr 10°°-17°°	http://www.bmginteractive.de
Bomico	0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15°°-18°°	http://www.bomico.de
Capstone	0 40-39 11 13	Mo-Do 15°°-18°°	-
Disney Interactive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11°°-19°°	http://www.disney.com
Electronic Arts	0 24 08-94 05 55	Mo-Fr 10°°-12°°, 14°°-17°°	http://www.ea.com
Funsoft	0 21 31-96 51 11	Mo, Mi, Fr 15°°-18°°	http://www.f nsoft-online.com
Greenwood Entertainment	02 34-9 32 05 55	Mo-Fr 15°°-18°°	http://www.f nsoft-online.com
Ikarion	02 41-470 15 20	Mo, Do, Fr 15°°-18°°	http://www.ikarion.com
Infogrames	02 21-4 54 31 06	Mo, Di, Do, Fr 15°°-18°°	http://www.infogrames.com
Konami	02 21-61 2352	Mo-Fr 17°°-20°°	http://www.konami.com
Max Design	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15°°-18°°	-
MicroProse	0 52 41-94 64 80	Mo, Mi 14°°-17°°	http://www.microprose.com
Mindscape	02 08-89 92 41 24	Mo, Mi, Fr. 15°°-18°°	http://www.mindscape.com
Navigo	0 89-324 66 222	Mo-Fr 13°°-18°°	-
NEO	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15°°-18°°	http://www.info.co.at/neo
Nintendo	01 30-58 06	Mo-Fr 11°°-19°°	http://www.nintendo.com
Philips Media	0 61 07-94 51 45	Mi, Fr 15°°-18°°	http://www.philipsmedia.com
Psygnosis	0 69-66 54 34 00	Mo-Fr 9°°-19°°	http://www.psygnosis.com
Ravensburger Interactive	07 51-86 19 44	Mo-Do 16°°-19°°	http://www.ravensburger.de
Sega	0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10°°-18°°	http://www.sega.com
Sierra Coktel Vision	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9°°-19°°	http://www.sierra.com
Soft Enterprises	0 66 92-46 42	Di, Do 18°°-20°°	-
Software 2000	0 52 41-98 60 10	Mo-Fr 11°°-13°°, 14°°-18°°	http://www.software2000.de
Starbyte Software	02 34-68 04 94	Mo 16°°-18°°	-
Ubi Soft	02 11-3 38 00 33	Mo-Fr 9°°-18°°	http://www.ubisoft.com
Viacom New Media	01 30-82 01 15	Mo-Fr. 9°°-17°°	http://www.viacomnewmedia.com
Virgin	0 40-39 11 13	Mo-Do 14°°-18°°	http://www.vie.com
Warner Interactive	0 40-27 85 53 06	Di, Mi, Do 15°°-18°°	-

Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche nach einem Patch oder Bugfix, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Meistens findet man hier das gewünschte File.

COMING SOON

688 Hunter Killer	Origin	U-Boot-Simulation	Mai 97
Actua Golf	Gremlin Interactive	Sportspiel	2. Quartal 97
Actua Tennis	Gremlin Interactive	Sportspiel	2. Quartal 97
AD&D: Descent to Undermountain	Interplay	Action-Rollenspiel	Mai 97
AD&D: Dragon Dice	Interplay	Rollenspiel	3. Quartal 97
AD&D: Iron and Blood	Acclaim	Beat 'em Up	3. Quartal 97
Adidas Power Soccer	Psygnosis	Sportspiel	2. Quartal 97
Agents of Justice	MicroProse	Strategie	2. Quartal 97
Air Warrior 2	Interactive Magic	Flugsimulation	April 97
Al Capone	Magic Bytes	Strategie/WiSim	2. Quartal 97
Alexander der Große	Interactive Magic	Strategie	April 97
Anstoß 2	**Ascaron**	**Wirtschaftssimulation**	**4. Quartal 97**
Armored Fist 2.0	**NovaLogic**	**Panzer-Simulation**	**Juni 97**
Atlantis	Cryo	Adventure	April 97
Batman Forever: The Arcade Game	Acclaim	Beat 'em Up	April 97
Battle Sport	Acclaim	Arcade Action	Juni 97
Battletech: MechCommander	Broderbund	Action	Mai 97
Betrayal in Antara	Sierra	Rollenspiel/Strategie	Juni 97
Birthright	Sierra	Rollenspiel	Juni 97
Blade Runner	Virgin/Westwood Studios	Adventure	3. Quartal 97
Blast Chamber	Activision	Arcade Action	Februar 97
Blood	3D-Realms	3D-Action	2. Quartal 97
British Open	Looking Glass	Sport/Golf	2. Quartal 97
Bug! Too	Sega	Jump & Run	April 97
Carmageddon	SCI	Rennspiel	Mai 97
Citizens	Cranberry Source	Strategie/WiSim	2. Quartal 97
Civilization 3	**MicroProse**	**Strategie**	**4. Quartal 97**
Clandestiny	Trilobyte/Electronic Arts	Adventure	2. Quartal 97
Comanche 3	**NovaLogic**	**Action-Flugsimulation**	**April 97**
Command & Conquer 3: Tiberium Sun	**Virgin/Westwood Studios**	**Echtzeit-Strategie**	**1. Quartal 98**
Condemned	Acclaim/Probe	Flugsimulation	4. Quartal 97
Conquest Earth	**Eidos Interactive**	**Echtzeit-Strategie**	**Mai 97**
Constructor	Acclaim	Wirtschaftssimulation	Mai 97
Creation	Bullfrog	Simulation/Strategie	3. Quartal 97
Curse of Monkey Island (MI 3)	**LucasArts**	**Adventure**	**3. Quartal 97**
Dark Colony	Gametek	Echtzeit-Strategie	Juni 97
Dark Earth	**Mindscape**	**Action-Adventure**	**2. Quartal 97**
Dark Reign	**Activision**	**Echtzeit-Strategie**	**2. Quartal 97**

Darklight Conflict	Electronic Arts	Action-Flugsimulation	2. Quartal 97
Deathtrap Dungeon	Eidos Interactive	3D-Adventure	September 97
Demon Driver	Philips Media/Haiku Studios	Rennspiel	2. Quartal 97
Demonworld	Ikarion	Strategie	2. Quartal 97
Dominion	**7th Level**	**Echtzeit-Strategie**	**Mai 97**
Dungeon Keeper	**Bullfrog**	**Action/Strategie**	**Juni 97**
European Air War	MicroProse	Flugsimulation	2. Quartal 97
Extreme Assault	**Blue Byte**	**Action-Flugsimulation**	**Mai 97**
Falcon 4.0	**MicroProse**	**Flugsimulation**	**2. Quartal 97**
FIFA Soccer Manager	EA Sports	Wirtschaftssimulation	April 97
Flight Unlimited 2	**Looking Glass**	**Flugsimulation**	**Juni 97**
Floyd (vor. Greetings from Planet Earth)	**Adventure Soft**	**Adventure**	**Mai 97**
Flughafen-Manager	21st Century	Wirtschaftssimulation	2. Quartal 97
Formel 1 (3DFX)	Psygnosis	Rennspiel	April 97
Formel 1 (Direct 3D)	Psygnosis	Rennspiel	Mai 97
G-Police	Psygnosis	Action	3. Quartal 97
G.U.R.P.S.: Fallout	Interplay	Rollenspiel	2. Quartal 97
Golf	Sierra	Sportspiel	3. Quartal 97
Grand Prix Legends	Sierra/Papyrus	Rennsimulation	4. Quartal 97
Hattrick! Wins	**Ikarion**	**Wirtschaftssimulation**	**2. Quartal 97**
Heart of Darkness	Virgin/Amazing Studios	Jump & Run	2. Quartal 97
iF22ASF	Interactive Magic	Flugsimulation	April 97
iM1A2 Abrams	Interactive Magic	Panzer-Simulation	April 97
Independence Day	Fox Interactive	Action	Mai 97
Interstate 76	Activision	3D-Action	Mai 97
Into the Shadows	GT Interactive	3D-Action/Rollenspiel	3. Quartal 97
Island of Dr. Moreau	Psygnosis	Action-Adventure	3. Quartal 97
Jedi Knight	**LucasArts**	**3D-Action**	**3. Quartal 97**
King's Quest 8: The Mask of Eternity	**Sierra**	**Adventure**	**2. Quartal 97**
Koala Lumpur - Journey to the Edge (dt.)	Broderbund	Adventure	April 97
Lands of Lore 2: Götterdämmerung	**Virgin/Westwood Studios**	**Rollenspiel**	**2. Quartal 97**
Little Big Adventure 2	**Adeline**	**Geschicklichkeit**	**2. Quartal 97**
Lost Vikings 2 - Norse bei Norsewest	Acclaim	Geschicklichkeit	April 97
Magic the Gathering	MicroProse	Rollenspiel/Strategie	2. Quartal 97
Magic the Gathering: Battlemage (dt.)	Acclaim	Strategie	April 97
Marble Drop	Virgin/Maxis	Geschicklichkeit	Mai 97
Mario Andretti Racing 97	Electronic Arts	Rennspiel	2. Quartal 97
Master of Dimension	Eidos Interactive	Adventure	1. Quartal 97

Game It! präsentiert GAME HITS

Die in den nächsten Wochen und Monaten erscheinenden PC-Spiele verrät Ihnen unsere monatlich aktualisierte Release-Liste. Wie immer gilt: alle Angaben ohne Gewähr, denn speziell in der Computerspiel-Branche sind Termin-Verschiebungen erfahrungsgemäß an der Tagesordnung. Die vielversprechendsten und von unseren Lesern am sehnsüchtigsten erwarteten Titel (ermittelt aus Leserbriefen, e-Mails und Anrufen) haben wir besonders gekennzeichnet.

Maxx	Greenwood	Rennspiel	2. Quartal 97
MetalTek	Microsoft	3D-Action	2. Quartal 97
MicroMachines 3	Codemasters	Rennspiel	2. Quartal 97
MiG Alley	Empire	Flugsimulation	2. Quartal 97
Millennium Four: The Right	5D Games	3D-Action	Oktober 97
Mindwarp	Maxis	3D-Action	4. Quartal 97
Monster Trucks	Psygnosis	Rennspiel	Mai 97
Moto Racer	Electronic Arts	Rennspiel	2. Quartal 97
Myst 2: Riven	Broderbund	Adventure	September 97
Nightmare Creatures	Mindscape	Action-Adventure	3. Quartal 97
Outlaws	LucasArts	3D-Action	2. Quartal 97
Outpost 2	Sierra	Strategie	August 97
Panzer General 3D	**Mindscape**	**Strategie**	**3. Quartal 97**
Pax Imperia 2	THQ	Strategie	2. Quartal 97
Pete Sampras Extreme Tennis	Codemasters	Sportspiel	2. Quartal 97
pod	**Ubi-Soft**	**Rennspiel**	**April 97**
Police Quest SWAT 2	Sierra	Simulation	Oktober 97
Populous 3	Electronic Arts	Strategie	4. Quartal 97
Premier Manager 97	Gremlin Interactive	Wirtschaftssimulation	Mai 97
Q.A.D.	Philips Media/Cranberry Source	3D-Action	2. Quartal 97
Quest for Glory 5: Dragonfire	Sierra	Adventure	3. Quartal 97
Rayman 2	Ubi-Soft	Jump & Run	2. Quartal 97
Re-Loaded	Gremlin Interactive	Arcade Action	Mai 97
Rebellion	**LucasArts**	**Strategie**	**Juni 97**
Red Baron 2	**Sierra**	**Flugsimulation**	**Mai 97**
Redneck Rampage	Acclaim/Interplay	3D-Action	Mai 97
Resident Evil	Virgin	3D-Action-Adventure	2. Quartal 97
Return to Krondor	7th Level	Rollenspiel	2. Quartal 97
Sandwarriors	Gremlin Interactive	SciFi-Action	Mai 97
Savecracker	GT Interactive	Adventure	April 97
Scarab	Electronic Arts	3D-Action/Strategie	2. Quartal 97
Sensible World of Soccer 2000	GT Interactive	Fußballspiel	2. Quartal 97
Shadow Warrior	3D Realms	3D-Action	3. Quartal 97
Shivers 2	Sierra	Adventure	April 97
Siege	Konami	Echtzeit-Strategie	3. Quartal 97
SierraPro Pilot	Sierra	Flugsimulation	Juni 97
Simon the Sorcerer 3	**Adventure Soft**	**Adventure**	**4. Quartal 97**
Soviet Strike	Electronic Arts	Flugsimulation	2. Quartal 97

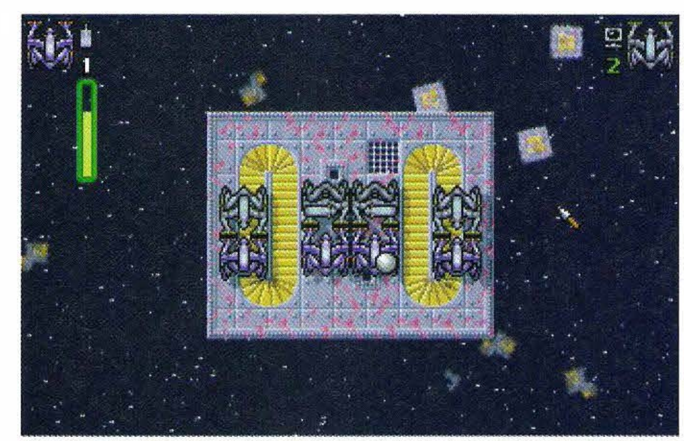
Speedster	Psygnosis	Rennspiel	Mai 97
Stadt der Verfluchten Seelen	Sierra	Adventure	2. Quartal 97
Star Trek: Generations	MicroProse	Adventure	April 97
Star Trek: Return to Vulcano	Interplay	Adventure	2. Quartal 97
Star Trek: Starfleet Academy	Interplay	SciFi-Action	Mai 97
StarCraft	**Blizzard**	**Strategie**	**3. Quartal 97**
Steel Legions	Eidos Interactive	3D-Action/Strategie	Juni 97
Stratosphere	Acclaim	Strategie	Juni 97
Strike Force	Sierra	Flugsimulation	2. Quartal 97
Terracide	Eidos Interactive	SciFi-Action	Mai 97
Test Drive Off-Road	Accolade	Rennspiel	Mai 97
The Dark Project	Looking Glass	Rollenspiel	November 97
The Drowned God	GT Interactive	Rollenspiel/Adventure	1. Quartal 97
The Fallen	Psygnosis	Adventure	2. Quartal 97
The Golf Pro	Empire	Sportspiel	1. Quartal 97
The Last Express	Broderbund	Adventure	April 97
The Need for Speed 2	Electronic Arts	Rennspiel	April 97
The Prey	3D Realms	3D-Action	3. Quartal 97
The Race	GT Interactive	Rennsimulation	1. Quartal 97
The X-Files	Fox Interactive	Adventure	3. Quartal 97
Thunder Truck Rally	Psygnosis	Rennspiel	3. Quartal 97
Tigershark	GT Interactive	3D-Action	April 97
UEFA Champions League 1996/97	Philips Media	Sportspiel	2. Quartal 97
Ultima 9	**Origin**	**Rollenspiel**	**3. Quartal 97**
Ultima Online	**Origin**	**Rollenspiel**	**2. Quartal 97**
Virtua City PD	Sega	Arcade Action	April 97
Virtual On	Sega	Arcade Action	Juni 97
Warbreeds	Broderbund	Strategie	August 97
wipEout 2097	Psygnosis	Rennspiel	Mai 97
Woodruff 2	**Sierra/Coktel Vision**	**Adventure**	**2. Quartal 97**
World Club Football	Ubi-Soft	Fußballspiel	3. Quartal 97
World Wide Soccer	Sega	Sportspiel	Mai 97
X-Car	Virgin/Bethesda Softworks	Rennspiel	2. Quartal 97
X-COM: The Apocalypse	**MicroProse**	**Strategie/Action**	**2. Quartal 97**
X-Fighters	Sierra	Flugsimulation	3. Quartal 97
X-Wing vs. TIE Fighter	**LucasArts**	**Action**	**Mai 97**
Yoda Stories	LucasArts	Geschicklichkeit	Mai 97
Zombieville	Psygnosis	Adventure	3. Quartal 97



Im verflixten siebten Jahr ist es endlich soweit: Das Tüftelspiel Splitterwelten bietet ein erfrischend neues Konzept, das auf physikalischen Berechnungen beruht. Indem Sie böse Gegner über den Rand der Welt schubsen, wird ein gesprengtes Sonnensystem wieder repariert.

Splitterwelten

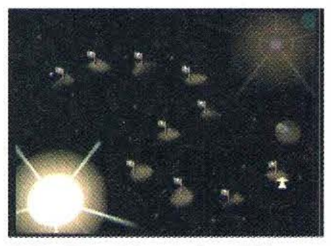
Schiebung



Auf der Technowelt erschweren Förderbänder das Leben, da bei einem Kräftegleichgewicht allein die richtige Taktik entscheidet.



Die auf einer höheren Ebene stehenden Wesen nutzen die Schwerkraft und können daher stärker schieben.



Haben Sie alle Level einer Welt geschafft, wird der Planet wieder zusammengesetzt.

In der Schule lernten wir noch, daß die Welt keine Scheibe sei, sondern eine Kugel. Andernorts im Weltraum sieht das aber etwas anders aus, denn nachdem böse Aliens ein Planetensystem sprengten, sind die einzelnen Bruchstücke ziemlich flach. Das wäre kein Problem, denn mit einem Schuß Magie könnte man das Fiasko wieder beseitigen. Allerdings sitzen auf jedem Trümmerstück mindestens zwei Angehörige anderer Völker, die Ihr Bestreben vereiteln wollen und deswegen mit sanfter Gewalt überzeugt werden müssen. Also schieben Ihre Besatzer die feindlichen Kreaturen einfach über den Rand des Spielfelds. Klingt simpel, artet aber schnell in schweißtreibende Knobelei mit einem hohen Suchtfaktor aus. Noch witziger wird das Spektakel, wenn bis zu vier menschliche Spieler gleichzeitig um das Bruchstück schieben.

Altbackene Grafik

Dem Spiel ist deutlich anzusehen, daß die Arbeit daran vor rund sieben Jahren aufgenommen wurde. Die Zeit wurde allerdings nicht in berauschende Grafiken gesteckt, sondern mehr in die physikalischen Grundlagen, auf denen das Gerangel basiert. Anno 1990 hätte Splitterwelten jedem PC zur Ehre gereicht, heutzutage wirkt die Optik wie ein Relikt aus unseligen Amiga-Zeiten, als die Farbpalette noch auf eher bescheidener Basis ausgenutzt wurde. Wenngleich Animationen, Sprites und Hintergründe wenig ansehnlich sind, erfüllen sie doch ihren Zweck. Droht bei mehreren Spielern gleichzeitig der Überblick verlustig zu gehen, lassen sich Zahlen für jede Gruppe einblenden. Gesteuert wird per Tastatur, Maus oder Joystick, wobei sich alle Arten gut eignen. Sie müssen nur eine Spielfigur auswählen und die Richtung bestimmen, in die geschoben werden soll. Per Knopfdruck darf ein magischer Zusatzschub aktiviert werden, der zeitlich begrenzt ist. Hektisch wird es, wenn weniger als vier Wesen übrig bleiben, dann bröckeln die Ränder der Welt unnachgiebig ab.

Florian Stangl ■

Statement



Wesen mit unterschiedlichen Eigenschaften, tückische Fallen, 222 Levels und ein Editor - eigentlich bietet Splitterwelten eine ganze Menge. Die technischen Mängel stören den Spaß aber gewaltig. Krümelige Grafik, nervige Soundeffekte und die umständliche Installation unter DOS sind nicht mehr zeitgemäß. Kleines Highlight ist der abwechslungsreiche Soundtrack, der auch ohne Spiel gefällt.



Das Spielprinzip ist denkbar einfach: Schieben Sie mit Ihren drei Menschlein die beiden Gegner von der Plattform, bevor die Ebene völlig abbröckelt.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 3 MB	GeneralMidi
CD 60 MB	Audio

REQUIRED
486/33, 4 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486/66, 4 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
4 Spieler an einem PC

RANKING

Denkspiel	
Grafik	33%
Sound	41%
Handling	66%
Spielspaß	57%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Magellan
Preis	ca. DM 70,-
Release	März '97



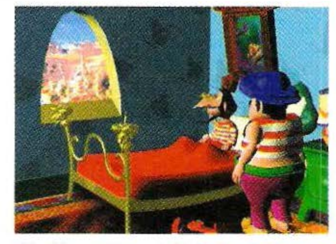
Der dümmliche Großwesir Isnogud will sich den Thron des Kalifen sichern: Im Comic ist die Figur von Jean Tabary stets erfolglos, im Spiel von Microids hat der Turbanscherge immerhin die Chance, mit Ihrer Hilfe an die Macht zu gelangen.

Isnogud

Is nix gut



Die Gegner sind zwar lästig, aber ziemlich dumm. Doch dank der unfairen Kollisionsabfrage hat der Großwesir ein schweres Leben.



Die Charaktere sind nicht wie im Comic von Hand gezeichnet.



Auf seiner Reise zum Palast des Kalifen muß Isnogud auch tauchen.

Großwesir Isnogud und sein Spruch „Ich will Kalif werden anstelle des Kalifen" sind eigentlich jedem Comic-Fan ein Begriff. Die Figur von Jean Tabary, gezeichnet vom Asterix-Pinselschwinger René Goscinny, versuchte 24 Bände lang erfolglos, den Platz des dicken Kalifen von Bagdad einzunehmen, und erhält mit dem gleichnamigen Spiel die Gelegenheit, das endlich zu ändern. Isnogud muß sich durch 15 Levels kämpfen, bis er endlich ans Ziel gelangt, und dabei neben Palastwachen, Hühnern oder trotteligen Eilboten auch gegen das unerbittliche Zeitlimit und etliche Schwächen beim Leveldesign antreten. Gesteuert wird der gerenderte Gnom mit Joypad oder Keyboard, wobei sich die Belegung der einzelnen Tasten als unnötig vertrackt darstellt. Isnogud beherrscht Laufen, Springen, Ducken und das Werfen von Goldstücken, Bomben oder Dynamitstangen, um seine Gegner auszuschalten. Mit einer weiteren Taste werden die einzelnen Waffen angewählt, denn die Goldstücke müssen stets in ausreichender Höhe vorhanden sein, um zum Endgegner vorzudringen.

Des Großwesirs Nöte

Der arme Isnogud muß nicht nur ständig hüpfen wie ein Kaninchen oder sich vor heransausenden Polizisten auf fliegenden Teppichen ducken, sondern auch Türen suchen, die zu Geheimräumen mit nützlichen Bonus-Objekten führen. Nicht alle in die flüssig scrollende Hintergrundgrafik eingezeichneten Tore sind auch welche, so daß Sie öfters ausprobieren müssen, ob sich etwas dahinter verbirgt. Oft stoßen Sie auf fliegende Teppiche, die Sie durch gewagte Sprünge in höhere Sphären führen, wo ein Schalter zu finden ist, der das Türchen zum Endgegner öffnet. Nach Bagdad führt Sie Isnogud zu weiteren Schauplätzen, wie etwa in die Tiefen des Meeres oder sogar in die unendlichen Weiten des Weltraums. Grafisch beißen sich die handgemalten Hintergründe etwas mit den gerenderten Figuren, obwohl diese manierlich animiert sind.

Florian Stangl ■

Statement



Eigentlich habe ich ja gar nix gegen den Kalifen, warum also sollte ich mich zusammen mit Isnogud den Widrigkeiten dieses Programms aussetzen? Viel schlimmer wiegen aber die peinlichen Schwächen im Design: Unfair plazierte Gegner, nahezu unsichtbare Fallen und eine gruselige Kollisionsabfrage verleiden auch hartgesottenen Fans von Jump & Runs den Spielspaß.



Versteckte Bonusräume wie dieser decken Isnogud mit Gold und Extrawaffen ein.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 15 MB	GeneralMidi
CD 285 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM
Double Speed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Jump & Run	
Grafik	74%
Sound	62%
Handling	59%
Spielspaß	55%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Microids
Preis	ca. DM 100,-
Release	April '97

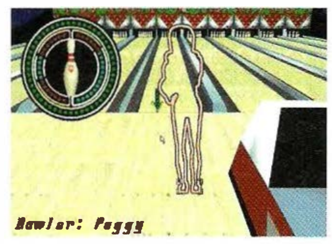


Ten Pin Alley

Kegelbruder

Die Risiken einiger Extremsportarten werden von der breiten Masse immer noch unterschätzt. Gerade das Bowling birgt Gefahren für Einsteiger, die sich ohne professionelle Betreuung in die überfüllten Hallen wagen. Wenn Fußpilzerkrankungen, verstauchte Fingerknöchel oder abgebrochene Nägel festgestellt werden, ist es meist zu spät.

Wie beruhigend, daß die eine oder andere Softwareschmiede diese Gefahren nicht nur erkennt, sondern sogar aktiv dagegen vorgeht. Ten Pin Alley ist eine Bowling-Simulation, mit der auch Zeitgenossen ohne die nötige Vorbildung (Führerschein der Klasse 2) risikolos die Feinheiten der Modesportart ergründen können. Wer seine Finger schon einmal in die drei engen Löcher einer Bowling-Kugel gequetscht hat, beherrscht die Grundzüge des Reglements: Ziel des Spiels ist es, in zehn Runden möglichst viele „Strikes" (und damit Punkte) zu erreichen. Wer bereits das Vergnügen hatte, einen guten Bowler bei der Arbeit zu beobachten, weiß, daß es nicht nur auf die Geschwindigkeit und die Richtung, sondern auch auf die Eigenrotation der Kugel ankommt: Nur wer die Kugel auf einer gebogenen Linie ins Ziel dirigiert, wird als Fortgeschrittener akzeptiert. Das Festlegen der dazu nötigen Rotationsbewegung geschieht im Spiel über einen sogenannten Bowling-Meter: Ein einzelner Mausklick auf das kreisförmige Instrument läßt einen Lichtpunkt im Kreis wandern. Glaubt man, dem Ball nach einigen Umdrehungen die ideale Rotation verpaßt zu haben, so wird über drei weitere Klicks die Wurfstärke und der Zeitpunkt des Wurfs festgelegt. Sollte ein Versuch nicht ausreichen, um alle zehn Kegel abzuräumen, darf ein zweites Mal geworfen werden. Bis zu zehn menschliche Mitspieler dürfen sich um den Monitor scharen, um abwechselnd in einer Tournee oder einer Liga teilzunehmen. Aus acht vorgefertigten Charakteren darf sich jeder Spieler eine passende Figur auswählen; die Farben der T-Shirts und Hosen stehen ebenfalls zur Wahl.

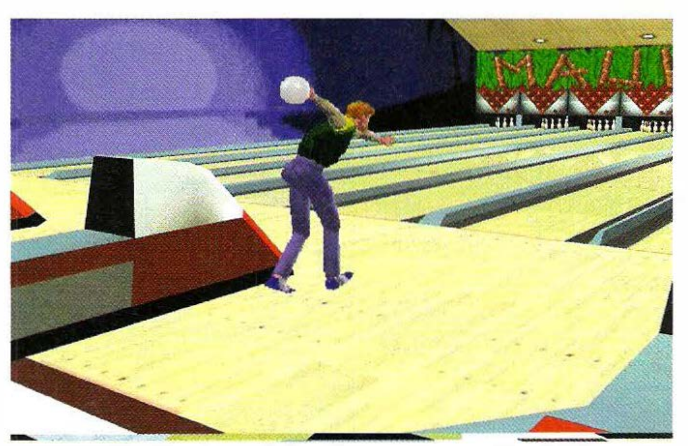


Richtung, Stärke und Kugelrotation werden vor dem Wurf festgelegt.





Ein Manko: auch ohne korrekte Technik lassen sich viele Strikes erzielen.



Technisch perfekt bowlen - und das schon nach wenigen Stunden Übung. Die dreidimensionalen Kegelbrüder zeigen dem Spieler, wie es aussehen muß.

Runde Sache

Wer die Anleitung durchliest, weiß, daß unterschiedliche Bälle auch verschiedene Rolleigenschaften haben: zur Verfügung stehen Plastik-, Urethan- und Harz-Kugeln. Grafisch präsentiert sich Ten Pin Alley im modernen SVGA-Gewand mit dreidimensionalen Polygon-Bowlern. Nachdem der Spieler die Einstellungen für den aktuellen Wurf vorgenommen hat, übernimmt die Spielfigur selbsttätig die Ausführung. Geht ein Wurf gewaltig daneben, werden witzige Animationen eingespielt, in denen die Kugel etwa auf dem Fuß oder dem Kopf des Bowlers landet. Aus den Lautsprechern tönt neben den üblichen Roll- und Kollisionsgeräuschen ein gefälliger Soundtrack im Stil der 60er. Wer über ein Netzwerk oder einen Internet-Anschluß verfügt, kann auch diese Optionen nutzen.

Thomas Borovskis ■

Statement

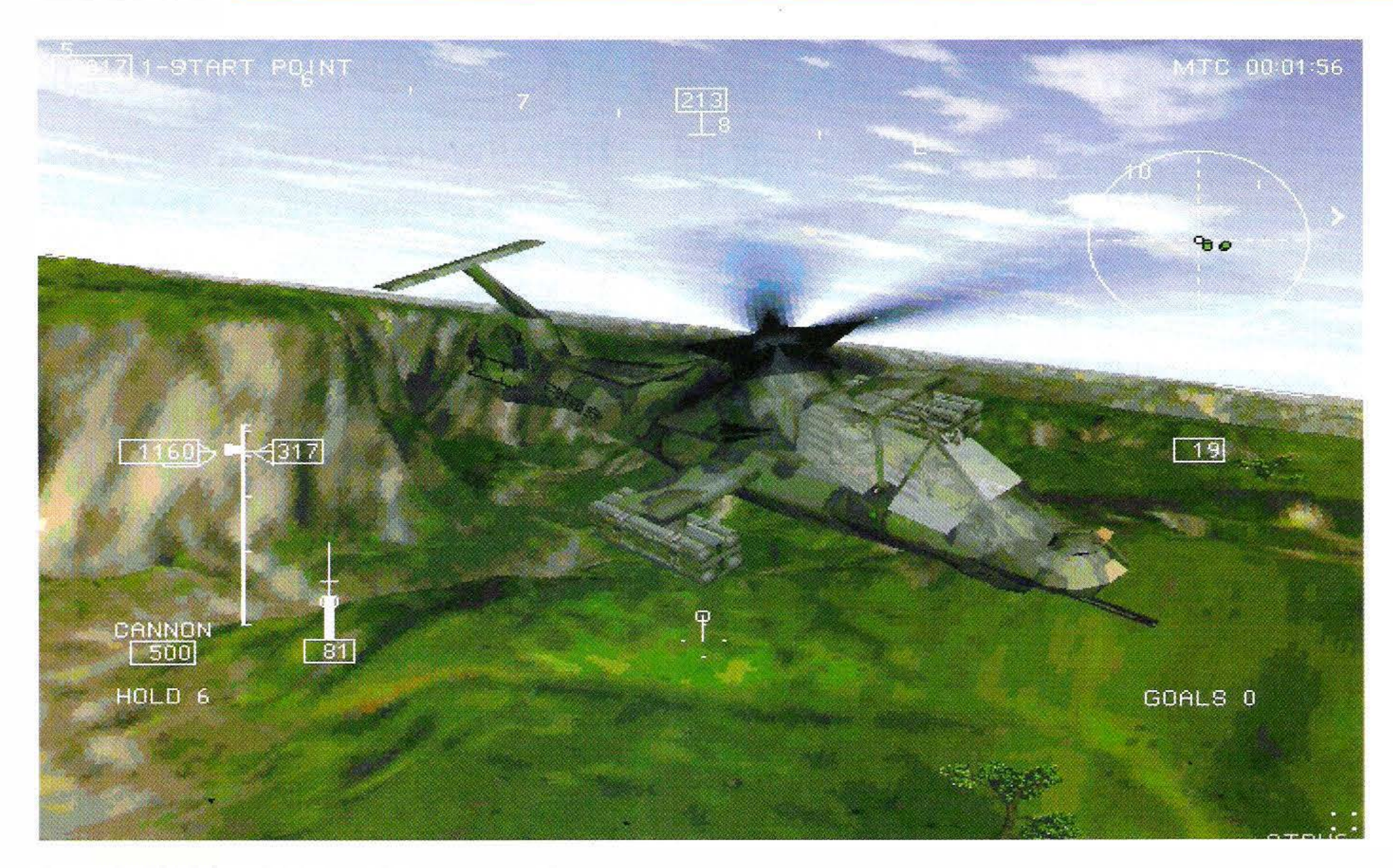


Adrenaline Entertainment hat gut erkannt, worauf es beim Bowling ankommt: Die Driftbewegung der Kugel, die Wurfstärke und die anderen kleinen Feinheiten lassen sich mit wenigen Mausklicks steuern. Leider wurde nicht viel Wert auf sauberen Stil gelegt: Ein Wurf, bei dem die Kugel einfach nur geradeaus rollt, trifft oft besser als ein gekonnt angeschnittener. Die intensive Beschäftigung mit der Ballphysik läßt sich dadurch viel zu leicht umgehen.



RANKING

Sportspiel	
Grafik	70%
Sound	85%
Handling	75%
Spielspaß	**58%**
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	EA
Preis	ca. DM 80,-
Release	März '97



Das Kriegsbeil ist wieder ausgegraben: Comanche 3 ist NovaLogics Herausforderung an alle Flugsimulationen. Der nicht nur grafisch kräftig aufpolierte Kampfhubschrauber bietet neben einer deutlich simulationslastigeren Komponente wieder handfeste Action mit enorm spannenden Missionen.

Comanche 3

Alarmstufe Rothaut

Das sanfte Schrapp-Schrapp des Rotors wirkt einschläfernd. Ihr Helikopter vom Typ RAH-66 schaukelt leicht in der frischen Brise, die über die sanft geschwungenen Hügel streicht. Der Flug zum ersten Wegpunkt ist wenig aufregend; die Navigation gestaltet sich dank des übersichtlichen Helm-Displays einfach, die breiten Täler lassen genügend Platz, die Maschine elegant um die wenigen Bäume fliegen zu lassen. Kurz vor dem zweiten Wegpunkt meldet sich plötzlich der Flügelmann über Funk und warnt vor den beiden Hind-Hubschraubern, die am Horizont aufgetaucht sind. Kein Problem, denken Sie noch, und peilen einen der beiden Gegner an, bevor Sie ihm zwei Stinger-Raketen entgegenschicken. Während sich Ihr Kollege um den zweiten Bösewicht kümmert, schreckt Sie plötzlich das schrille Piepen des Radarwarners auf: Eine ganze Batterie von Raketenstellungen hat Sie eingepeilt! Bevor Sie den Comanche noch in den sicheren Schutz eines Canyons drücken können, schlagen zwei Boden-Luft-Raketen in das Triebwerk ein. Ihre Mission ist beendet. Comanche 3 ist der neueste Geniestreich von NovaLogic rund um den Kampfhubschrauber RAH-66, der gemeinsam von Boeing und Sikorsky entwickelt wurde. Im Gegensatz zu den beiden Vorgängern Comanche und Comanche 2 vs. Werewolf konnten die Entwickler diesmal auf wesentlich detailliertere Informationen über die neue Wunderwaffe der US-Luftwaffe zugreifen, da der Comanche letztes Jahr seinen Jungfernflug hatte und seitdem einige der Piloten auch über ihre Erfahrungen sprechen durften. So viel sei vorweggenommen: diese nützlichen Tips machen sich an allen Ecken und Enden bezahlt.



Die Wolken sind keine flachen Texturen, sondern haben eine gewisse Dicke, die Ihnen beim Durchfliegen auch die Sicht nimmt.



Erstmals gibt es auch Flugzeuge, die sowohl auf Ihrer Seite als auch für den Gegner abheben. Sie sind besonders gefährlich, da sie einen zu beschützenden Konvoi schnell ausschalten können.



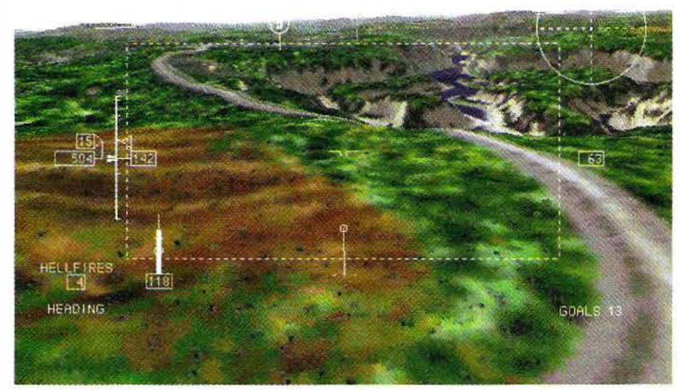
Das Reizvolle am Comanche ist, daß er wie in der Realität enorm wendig sowie leicht zu fliegen ist und sich daher gut für schwieriges Gelände eignet.

Auf und nieder

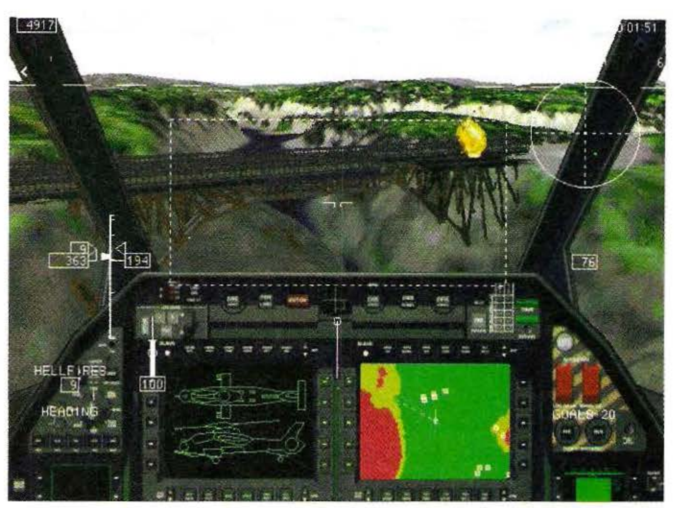
Da Helikopter nicht so schnell wie Jets sind und daher so gut wie keine Chancen haben, anfliegenden Raketen auszuweichen, hilft nur das Abtauchen in Täler oder das Verstecken hinter Bergen und Hügelkuppen. Dazu kommt, daß sich der Comanche auch im extremen Tiefflug sehr gutmütig verhält und Sie so im Schutz des Geländes nahe an feindliche Stellungen fliegen können, ohne vom Radar erfaßt zu werden. Die Philosophie ist, möglichst erst gar nicht vom Gegner gesehen zu werden, denn wer nicht zu sehen ist, kann nicht getroffen werden. Darauf basieren auch die rund 30 Einsätze, die im Gegensatz zu anderen Flugsimulotionen und den Vorgängern diese Eigenschaften betonen und dabei ausreizen. Generell ist es wichtig, daß Sie sich die Einsatzbesprechungen gut einprägen und versuchen, schnellstmöglich die Form des Geländes nach der besten Route abzusuchen. Zwar sind Ihre Wegpunkte ständig in das intelligent aufgebaute Head-Up-Display eingeblendet, aber der direkte Weg ist meistens auch der tödlichste. Oft müssen Sie Umwege in Kauf nehmen, um eine Stellung von Flugabwehrraketen zu umgehen oder um sich in eine günstige Position zu manövrieren, aus der Sie den Gegner relativ sicher beharken können. Der Comanche verträgt zwar einige MG-Salven, aber einen direkten Treffer durch eine Rakete steckt auch dieser Wunder-Helikopter nicht weg. Schauplätze der fünf Kampagnen sind die grünen Landschaften rund um das Schwarze Meer oder die weiten Flächen einer Wüste, in der es naturgemäß viel schwerer ist, die nötige Deckung zu finden.

Auf Schleichfahrt

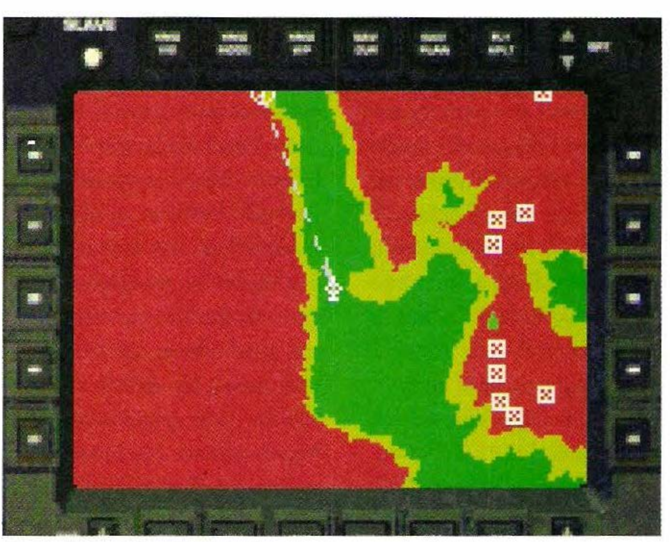
Beim Anschleichen hilft Ihnen die weiterentwickelte Version der Übersichtskarte, die nun sogar besser funktioniert als in der Realität, denn sie zeigt an, ob Sie von Gegnern geortet werden können oder nicht. Dazu ist das Display rechts unten im Comanche-Cockpit mit Falschfarben aufgepeppt worden, wobei Grün anzeigt, daß keine schützenden Hügel oder Berge Sie vor den Radartastern des Gegners schützen. Gelb zeigt Ihnen an, daß Ihre Umgebung ähnlich hoch wie der Helikopter ist, Sie also aufpassen müssen, nicht den Boden zu rammen. Rot schließlich ist ein



Hier ist gut zu sehen, daß der direkte Weg zur nächsten Station auch der gefährlichste ist. Über dem Fluß fliegen Sie zwar länger, aber unsichtbar für den Gegner.



Comanche 3 enthält deutlich mehr und größere 3D-Objekte als seine beiden Vorgänger oder jede andere Simulation.



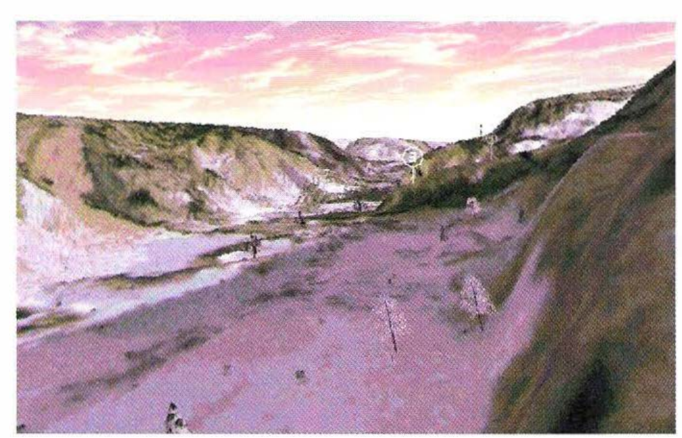
Wertvollstes Hilfmittel beim Anschleichen an den Gegner ist die verbesserte Karte. Sie zeigt rot markiert an, ob Sie durch Geländeformationen vor dem gegnerischen Radar sicher sind.

Statement



Vor drei Jahren war Comanche die Referenz in Sachen Helikopter-Action, jetzt hat es NovaLogic geschafft, auch im Simulationsbereich an die Spitze zu fliegen. Klar, die selbsternannten Die-Hard-Piloten werden über das Handbuch unterhalb der Zwei-Pfund-Grenze schimpfen oder sich über die einfache Tastaturbelegung auslassen, aber jeder Normalsterbliche mit Hang zu spannenden Luftkämpfen kommt an Comanche 3 nicht vorbei. Die Grafik muß zwar erst mal richtig eingestellt werden, bevor der Super-Helikopter abhebt, aber dann werden Sie aus dem Staunen nicht mehr herauskommen. Die Steuerung läßt sich auf wirklich jeden Geschmack zuschneiden: Wer die geliebte Batterie an Flightsticks, Schubkontrollen und Pedalen einsetzen will, freut sich genauso wie der Tastaturfreak. Die Missionen gehören zum Besten im Simulationsbereich überhaupt, sind sie doch komplex, abwechslungsreich und dank des fröhlichen Funkverkehrs überaus mitreißend. Der Schwierigkeitsgrad steigt dazu moderat an, läßt Einsteigern faire Chancen und fordert auch erfahrene Piloten nicht zu knapp. Die Grafik schluckt zwar enorm viel Rechenpower, dafür sind die hügelige Landschaft, die Lichteffekte auf den Cockpit-Armaturen und die zahlreichen detaillierten Bodenobjekte ein Augenschmaus. Comanche 3 ist klar die beste Empfehlung für Action- und Simulationsfans.




Wenn Sie wissen wollen, was Ihr Begleiter gerade so treibt, schalten Sie mit den Funktionstasten auf eine Sicht aus seinem Cockpit um.

sicheres Signal dafür, daß Sie vor Raketen und anderen Angriffen sicher sind; gleichzeitig müssen Sie aber beim Manövrieren enorm aufpassen, denn eine Kollision des Rotors mit den Felswänden kann verhängnisvolle Folgen haben. Die Schäden am Comanche zeigt ein weiteres Display im erfreulich übersichtlichen Cockpit an. Die Farbe Gelb steht dabei für angeschlagene, aber noch funktionstüchtige Teile, Rot bedeutet einen Totalausfall, was gerade bei so wichtigen Kleinigkeiten wie den Waffensystemen oder dem Heckrotor ziemlich unangenehm ist. Damit Sie auch mit beschädigten Systemen noch die Chance haben, die Missionsziele zu erreichen, ist in den allermeisten Einsätzen ein fester Flügelmann mit von der Partie, dem Sie beliebige Ziele zuweisen dürfen. Manchmal ist es auch sinnvoll, ein anderes Geschwader erst mal den Luftraum klären zu lassen, um wertvolle Munition zu sparen. Zusätzlich zu den Solomissionen finden Sie eine Reihe eigens für den Mehrspieler-Modus geschaffener Landschaften, über denen Sie spannende Kämpfe jeder gegen jeden austragen können. Die Soloeinsätze lassen sich gemeinsam mit bis zu acht menschlichen Spielern fliegen; über das Internet sind aus Geschwindigkeitsgründen nur Partien mit maximal zwei anderen Piloten möglich.

Romantisch, aber auch gefährlich: den Sonnenaufgang sollten Kampfpiloten keines Blickes würdigen, sondern lieber im Tiefflug die Raketenstellungen umgehen.


Erwischt! Dieser Pilot hat nicht aufgepaßt und sich prompt eine Flugabwehrrakete eingehandelt.

Verbesserte Waffensysteme

Neben diesen beiden Anzeigeflächen sollte Ihr Blick immer wieder auf das Head-Up-Display (HUD) gerichtet sein, auf dem Sie einen kleinen Radarschirm, die Geschwindigkeitsanzeige, Flughöhe und Sinkgeschwindigkeit vorfinden. Außerdem lesen Sie dort den Status Ihrer Waffensysteme ab, konkret erfahren Sie Art des Ziels, die Entfernung und die Zeit, die eine Rakete bis dorthin zurücklegen muß. NovaLogic hat sich die Mühe gemacht, mit den nur sechs Testpiloten des Comanche Kontakt aufzunehmen, um eine möglichst realistische Darstellung der Waffensysteme zu erreichen. Wer oft Flugsimulationen spielt, wird die Unterschiede schnell bemerken und sich nicht schlecht wundern. Wie ein erfahrener Testpilot bestätigt, ist die Flugweise der Hellfire-Raketen aber noch in keinem Spiel so korrekt gezeigt worden wie bei Comanche 3. Bislang flogen diese Luft-Boden-Raketen zwar selbständig ihr Ziel suchend, aber in einer mehr oder weniger geraden Linie vom Helikopter auf das Opfer zu. Bei Comanche 3 steigt die Hellfire steil in den Himmel, um sich dann von oben auf den Panzer oder die Raketenstellung zu stürzen - ein Entrinnen ist nahezu unmöglich. Auch die Stinger-Raketen zur Abwehr anderer Hubschrauber oder Flugzeuge weisen einige Charakteristika auf, die in anderen Spielen nicht vorkommen: Da die Geschosse vor der Zündung erst aus der Halterung fallen müssen, sollten Sie in jedem Fall einige Meter über dem Boden schweben, sonst bleiben die Raketen schon mal im Sand stecken.

Keine Defensivmaßnahmen

Die früher enthaltenen Defensivmaßnahmen wie Düppel sind offenbar den Rationalisierungsmaßnahmen der Militärs zum Opfer gefallen, da man diese vergeblich auf der Tastatur

Das Missionsdesign


Jetzt geht's los: Gemeinsam mit Ihrem Wingman nehmen Sie Kurs auf die ersten beiden Wegpunkte, bei denen alles ruhig ist.


Zwischen den Wegpunkten 3 und 4 wartet eine gepanzerte Kolonne darauf, unter Artilleriefeuer genommen zu werden.


Kaum ist das erste Missionsziel geschafft, warten hinter dem nächsten Hügel neue Gegner. Schicken Sie am besten Ihren Begleiter vor!


Die feindlichen Fabriken lassen wir wieder aus sicherer Entfernung von der Artillerie unter Beschuß nehmen, um den kostbaren Comanche nicht zu riskieren.


Sind die Raketenstellungen ausgeschaltet, erledigen Sie den Rest der Bauwerke mit dem Maschinengewehr...


...und die Mission ist erfolgreich absolviert!



Die Detailstufen

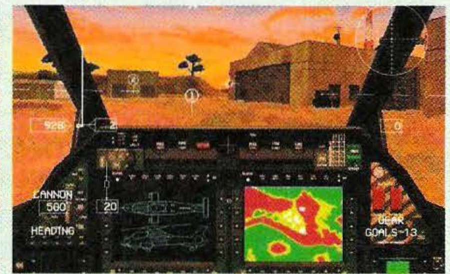
Wie Sie dieser Aufstellung entnehmen können, sind nur die Unterschiede zwischen VGA und hochauflösender Grafik gravierend, während die Detailstufen sich nicht so entscheidend auf die Grafikqualität auswirken. In 640x480 können Sie ab einem Pentium 133 mit mittlerer Detailstufe flüssig fliegen, für VGA reicht in allen Detailstufen ein Pentium ab 60 MHz.



320 x 200 Pixel - Alle Details



640 x 480 Pixel - Alle Details



800 x 600 Pixel - Alle Details



320 x 200 Pixel - Mittel



640 x 480 Pixel - Mittel



800 x 600 Pixel - Mittel



320 x 200 Pixel - Niedrig



640 x 480 Pixel - Niedrig



800 x 600 Pixel - Niedrig

sucht. Nützlicherweise steht eine ganze Reihe von alternativen Einstellungen für die Grafik zur Verfügung, da der Rechner, auf dem die optimale Detailstufe mit den optionalen 800 x 600 Pixeln vernünftig läuft, noch nicht zu kaufen ist. Selbst ein P200 produziert hier nur noch zwei bis drei Bilder pro Sekunde. Doch der Spielspaß kann ohne große grafische Verkrüppelungen gerettet werden, indem Sie beispielsweise mit der ansehnlichen SVGA-Einstellung abheben und sich mit der völlig ausreichenden mittleren Detailstufe zufriedengeben. Dann sind immer noch alle Gegner gut zu erkennen, der Helikopter bewegt sich flüssig und der subjektive Geschwindigkeitseindruck entspricht dem angezeigten Tempo. Unterhalb der 166-MHz-Grenze läßt es sich zwar auch in SuperVGA fliegen, allerdings muß dann die Auflösung des Geländes nach unten gesetzt werden, da dies am meisten Rechenzeit schluckt, sich aber nicht wesentlich auf die Schönheit der Optik auswirkt. Besitzen Sie einen Rechner mit weniger als 100 MHz oder wollen Sie alle Details flüssig genießen, empfiehlt sich die grobkörnige Auflösung von 320 x 200 Pixeln oder 320 x 240 Bildpunkten, wobei Comanche 3 dann trotz NovaLogics patentiertem Voxel 2 wie sein vier Jahre alter Vorgänger aussieht. Auf manchen Systemen läßt sich ein kleiner Geschwindigkeitszuwachs herauskitzeln, wenn Sie das Spiel unter DOS anstatt Windows 95 installieren. Noch ein Tip: Benutzen Sie nur 8 Bit-Soundeffekte und lassen diese mit nur 11 KHz mischen, bringt das ebenfalls ein Quentchen Geschwindigkeitszuwachs. Für den Sound hat sich NovaLogic ein Extralob verdient: Vom donnernden Einschlag der Artilleriegranaten bis zum ungeheuer lebhaften Funkverkehr zwischen den einzelnen Piloten trägt der Sound viel zur Atmosphäre bei. Einzig die teils zu verspielte Hintergrundmusik mag dem einen oder anderen zu nervig sein, sie läßt sich aber problemlos abschalten.

Florian Stangl



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 30 MB	GeneralMidi
CD 350 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 60, 16 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
8 Spieler an einem PC, Netzwerk

RANKING

Actionspiel

Grafik	89%
Sound	88%
Handling	91%
Spielspaß	92%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	NovaLogic
Preis	ca. DM 100,-
Release	April '97



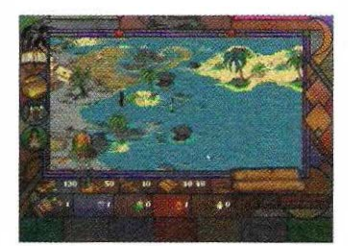
Magic: The Gathering

Stapel-Lauf

Magic: The Gathering, Sid Meiers vorerst letztes Projekt für MicroProse, ist nach Acclaims Battlemage bereits die zweite PC-Umsetzung des schwer im Trend liegenden Trading Card-Systems von Wizards of the Coast. MicroProse vs. Acclaim - wer hat die besseren Karten?

Keine Angst vor exotischen Fachtermini: das zugrundeliegende Spielprinzip bleibt für den Laien nur so lange mysteriös, bis man das fabelhafte und spaßig inszenierte Tutorial absolviert hat. In jeder Runde geht es zunächst darum, durch das „Tappen" (= Ausspielen) von verschiedenfarbigen Karten Mana, also magische Energie, zu generieren.


Sechs getappte „Forest"-Karten (rechts oben) waren die Voraussetzung für dieses stattliche Exemplar.


Nur mit ausreichend Wegzehrung und Geld überleben Sie in der Fantasy-Welt „Shandalar".

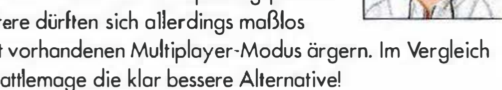
Damit schaffen Sie die Voraussetzung für das Zaubern von phantasievollen Kreaturen, Artefakten und Mauern, die jeweils individuelle Angriffs- und Verteidigungswerte aufweisen (z. B. „0/4" oder „2/2") und häufig nur gegen eine bestimmte Sorte von gegnerischen Karten Wirkung zeigen. Neben etwas Glück gehört vorausschauendes Denken zu den wichtigsten Tugenden eines MTG-Spielers, denn durch die geschickte Kombination einzelner Exemplare können Sie Ihre „Trümpfe" zusätzlich aufwerten oder bedrohliche Arrangements des Gegners dauerhaft lähmen. Kommt es schließlich zu einem Duell, bestimmt die Auswahl der „angreifenden" bzw. „blockenden" Karten, wem letztendlich Punkte von seinem Konto abgezogen werden.

Monster, Mana & Magie

MTG umfaßt mehrere hundert wunderschöne Original-Artworks verschiedener Serien. Mittels „Deck-Builder" stellen Sie sich einen individuellen Kartenstoß zusammen oder setzen eines der 60 vorgefertigten Sets ein. Hinter dem Programmteil „Shandalar" verbirgt sich zusätzlich ein kleines „Rollenspiel" (mitgestaltet von Civilization-Designer Sid Meier), in dem Sie Ihren Charakter durch eine isometrische Welt steuern, in Labyrinthen, Schiffswracks und Ruinen zusätzliche Karten entdecken, unbrauchbare Exemplare in Städten verkaufen und natürlich gegen herumreisende Ritter, Magier, Hexen und Trolle zocken oder sich mit einer „Spende" freikaufen - ein kurzweiliger Motivations-Afterburner, der allerdings unter ruckeligem Karten-Scrolling und hakeliger Steuerung leidet. Hingegen fast schon eine Unverzeihlichkeit: wer sich auf hochdramatische Modem-/Netzwerk-Duelle gegen einen Kumpel gefreut hat, wird mangels Mehrspieler-Optionen ganz schön enttäuscht sein. Offizielle MicroProse-Auskunft: in Vorbereitung - genauso übrigens wie die komplett deutsche Version, die noch im April erhältlich sein soll.

Petra Maueröder ■


Im „Deck-Builder" können sich erfahrene Spieler ihre ganz persönlichen Lieblings-Karten herauspicken und zu einem Deck arrangieren.



Versuchen Sie erst gar nicht, sich einzureden, daß die nächste Partie Ihre letzte sein könnte: das vorbildlich umgesetzte Kartenspiel-System der unbegrenzten Möglichkeiten taugt als vollwertiger Solitär-Ersatz gleichermaßen wie als Sparringspartner für Profis; letztere dürften sich allerdings maßlos über den nicht vorhandenen Multiplayer-Modus ärgern. Im Vergleich zu Acclaims Battlemage die klar bessere Alternative!



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 70 MB	GeneralMidi
CD 590 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Kartenspiel

Grafik	75%
Sound	60%
Handling	75%
Spielspaß	74%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	MicroProse
Preis	ca. DM 100,-
Release	April '97



FAQ

Fragen und Antworten:

Können die Spielstände des VGA-Tiberiumkonflikts weiterverwendet werden?
Nein. Die Versionen sind in diesem Punkt inkompatibel.

Wird ein Editor für Multiplayer-Karten mitgeliefert?
Nein.

Bietet das Programm einen Acht-Spieler-Netzwerk-Modus à la Alarmstufe Rot?
Nein. Die Anzahl der Spieler bleibt wie bisher auf vier beschränkt. Via Internet können zwei Personen gegeneinander antreten.

Gibt es zusätzliche Einheiten, Soundtracks oder Zwischensequenzen?
Nein. Anzahl und Qualität der gerenderten Cut-Scenes (ca. 45 Minuten) sind nach Auskunft des Herstellers in beiden Versionen identisch; gleiches gilt für Musikstücke und Sprachausgabe. Alle Publikumslieblinge sind wieder dabei: vom „Obelisk des Lichts" über die „Fackel der Erleuchtung" (mobiler Zwillings-Flammenwerfer) bis hin zum „Mantel des Schweigens" (ein Tarnpanzer, der erst beim Angriff sichtbar wird).

Worin besteht der Unterschied zwischen „Command & Conquer GOLD" und „C&C: Der Tiberiumkonflikt SVGA/Win 95"?
Es gibt keinen. In den USA wird die Neuauflage als „C&C Gold" verkauft, während Sie in Deutschland nach „Command & Conquer 1 in SVGA für Windows 95" fragen sollten.

Was hat es mit dem Win 95-Themepack auf sich?
Mit den drei mitgelieferten „Themepacks" können Sie Ihren Windows 95-Desktop ganz auf C&C trimmen - inklusive neuer Icons, Soundeffekte und Hintergrund-Bilder. Voraussetzung ist allerdings das Multimedia-Zusatzpaket Microsoft Plus.

Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt SVGA/Win 95 (C&C Gold)

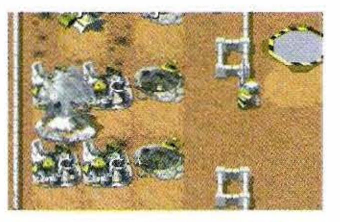
Cool & cultig

Wie wär's mit etwas Rock'n Roll? Die diesjährige Tiberium-Erntesaison wird mit einem absoluten Kracher eröffnet: die Westwood Studios haben den legendären „Tiberium-Konflikt" neu aufgelegt - mit der Technik von Alarmstufe Rot und dem Spielspaß des Originals. Und noch immer ist jeder Widerstand zwecklos: nach einem Wochenende in Diensten von NOD und GDI werden sich viele fragen, wie sie überhaupt eineinhalb Jahre ohne Lasertürme, NOD-Mots und wuchernde Tiberium-Pflänzchen durchstehen konnten...

Tiberium ist ein Gewächs, das in Osteuropa und Afrika besonders gut gedeiht und in naher Zukunft so etwas wie die Lizenz zum Gelddrucken darstellt. Als eine terroristische Gruppierung, die Brüderschaft von Nod, einen Staat nach dem anderen überfällt und in ihre Gewalt bringt, gründen die Vereinten Nationen eine Sondereinsatztruppe, die sogenannte GDI (Globale Defensiv-Initiative). Um diesen Konflikt drehen sich zwei Kampagnen mit jeweils 13-15 Missionen, wobei Sie häufig die Wahl zwischen mehreren Einsatzgebieten haben. Bevor man zur vollständigen Vernichtung der gegnerischen Truppen und Stützpunkte schreitet, baut man sich erst mal eine hermetisch abgeriegelte Verteidigungsstellung mit Wachtürmen, Betonmauern, Flugabwehr-Anlagen, Radarstationen und Kraftwer-



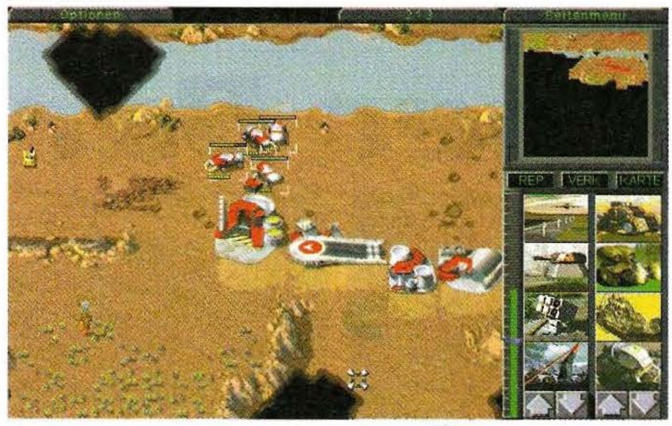
Spielt Roland Emmerich Command & Conquer? In der NOD-Schlußsequenz läßt ein gigantischer Energiestrahl das Weiße Haus in die Luft fliegen.





Mit Atombomben löscht man ganze Stützpunkte mit einem Schlag aus.





Chaos-Theorie: trotz katastrophaler Arbeitszeugnisse werden die Fahrer der Tiberium-Sammler auch in der Win 95-Version weiterbeschäftigt.



Nur ein gesunder Egoismus sichert die Tiberium-Bestände: wildernde Transporter der Gegenseite werden z. B. mit Orca-Helikoptern eliminiert.

ken. In den Kasernen und Waffenfabriken werden Panzer, Jeeps und Raketenwerfer produziert, die zum einen das Hauptquartier absichern, zum anderen für den finalen Gegenschlag benötigt werden. Entscheidend ist obendrein ein ungehinderter Zugang zu den Tiberium-Plantagen, auf denen Erntemaschinen das kostbare Material einsammeln und zur Raffinerie bringen. Ausnahmen bleiben die Söldner-Missionen, in denen sich ein einsamer „Commando-Bot" durch ganze Armeen kämpft.

Konfliktbewältigung

Die Unterschiede zu Alarmstufe Rot spüren Sie vor allem an Details. Zum Beispiel kann man gegnerische Gebäude besetzen, ohne diese vorher bis auf die Grundmauern zerstört zu haben. Ein Commando-Bot trägt beim Sprengen von Flarak-Stellungen wesentlich mehr Schaden davon als Kollegin Tanya. Sind Hubschrauber und Kampfflugzeuge erst mal zu einem Ziel unterwegs, können sie durch nichts mehr aufgehalten werden. An die Qualität der vielseitigen Alarmstufe Rot-Levels mit ihrem story-artigen Aufbau (Beispiel: Spion in eine Waffenfabrik einschleusen, dann LKW kapern, Tanya aus Tech-Zentrum befreien usw.) kommt Der Tiberiumkonflikt nicht heran, was größtenteils daran liegt, daß abgesehen von den Helikoptern vom Typ „Orca" und den Epsilon-Geleitjägern weder Luft- noch Seestreitkräfte eingesetzt werden. Im Gegensatz zu Teil 2 gibt es nur einen Einheits-Schwierigkeitsgrad - und der war bisher ganz schön deftig. Entschärft wird der hohe Anspruch seit neuestem durch die Auflösung von 640x400 bzw. 640x480 Bildpunkten, die gleichzeitig den eigentlichen Vorteil der SVGA-Grafik ausmacht: man sieht ganz einfach mehr von der Umgebung.

Alles eine Frage der Spezialisierung?

Ein echtes Ärgernis sind leider immer noch die unberechenbaren Tiberium-Sammler, die sich in Schluchten verirren, mit beneidenswerter Zielstrebigkeit in die gegnerische Basis hineinrumpeln oder in vollbeladenem Zustand unruhig um die Raffinerie kreisen, als ob sich's um eine besetzte Toilette handeln würde. Beispiel: im letzten NOD-Level trennt ein Fluß zwei Basen mit jeweils eigener Raffinerie. Was passiert? Schon nach der ersten Fuhre hängen sämtliche Fahrzeuge am Ufer fest und wollen offensichtlich in die Anlage auf dem gegenüberliegenden Festland einfahren - nicht einmal die „manuelle" Zuweisung schafft da auf Dauer Abhilfe. Und wenn wir noch eine kleine Kritik anbringen dürfen: die Installations-Routine ist im Gegensatz zum VGA-Tiberiumkonflikt wirklich lieblos gemacht.

Petra Maueröder ■

Statement



Das Statement aus PC Games 9/95 hätten wir fast unverändert übernehmen können: von „erbarmungslosen Levels" war da die Rede, von „phantastischen Rendereien" und einem „schwermetalligen Soundtrack". Fazit: „Ein motivationsschwangerer Strategie-Kracher von Profis für Profis". Und trotz aller Schwärmerei hat sich eine Redakteurin damals doch tatsächlich erdreistet, die unerhörte Frage „Wo bleibt die SVGA-Grafik?" zu stellen - WarCraft 2 stand ja bereits in den Startlöchern. Jetzt hat sich's ausgenörgelt - fast jedenfalls, denn in Sachen KI hat C&C nach wie vor erhebliche Defizite, die aber durch Atmosphäre und raffiniertes Missions-Design ganz gut kaschiert werden. Diesen süchtigmachenden Echtzeit-Klassiker gibt es rezeptfrei für unverbindliche DM 120,- bei Ihrem Händler - da hätte Westwood als kleine Aufmerksamkeit ruhig den „Ausnahmezustand" dazupacken können. Die sagenhafte Information „Läuft auch mit der Mission-CD!" bedeutet nämlich nichts anderes als: „Wenn Sie die haben wollen, müssen Sie noch mal ein paar Scheine drauflegen". Sollten Sie C&C bereits in Original-Ausführung im Schrank haben, brauchen Sie die „Gold"-Variante sicher nicht - es sei denn, Sie wollen sich im Internet mit Kane2091 aus Oklahoma oder Rambo21 aus Manila messen. Wer erst seit WarCraft 2 oder Alarmstufe Rot vom Echtzeit-Rausch infiziert ist, darf sich zur eigentlichen Zielgruppe zählen. In diesem Fall gilt: Kaufen? Aber selbstverständlich...



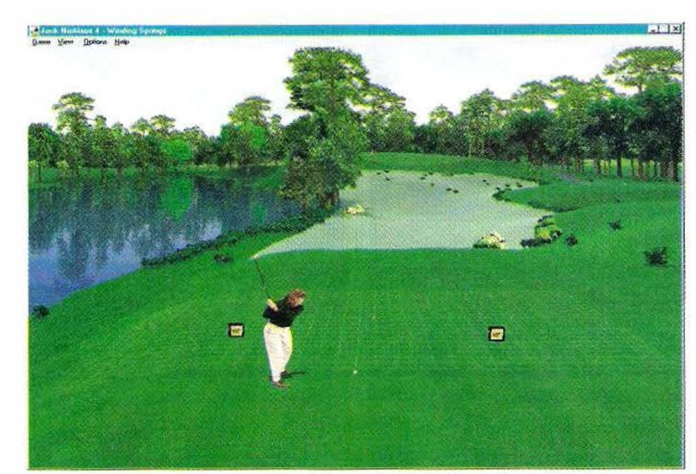
RANKING

Echtzeit-Strategie	
Grafik	92%
Sound	94%
Handling	93%
Spielspaß	88%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Westwood Studios
Preis	ca. DM 120
Release	erhältlich

Schild an der Redaktions-Tür: „An alle Golfsimulations-Hersteller: bitte erst wieder kommen, wenn Ihr was Besseres als Links LS mitbringt". Und Accolade ist wiedergekommen - mit der inzwischen vierten Auflage von Jack Nicklaus Golf.

Jack Nicklaus Golf 4: Golden Bear Edition

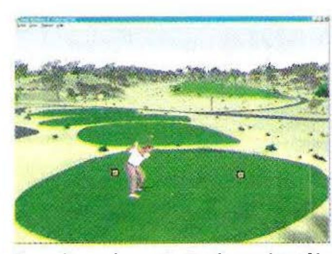
Silberner Bär



Vorbild PGA Tour Golf 97: die Landschaft spiegelt sich in Gewässern, deren Oberfläche sich aber selbst bei orkanartigen Windstärken nicht kräuselt.



Der „Aiming Arrow" ermöglicht selbst solche „Bananen-Flanken" zur Umgehung von Hindernissen.



Komplettpaket: ein Fünferpack Golfplätze gehört zur Grundausstattung.

Die Umgebung spiegelt sich malerisch im See, die Vöglein tschilpen eine fröhliche Melodei und der Nebel wabert durch's Tal - wer möchte da nicht zur Maus greifen und sich auf einem der fünf 18-Loch-Golfplätze austoben? Ausgenutzt wird die jeweils bestmögliche Auflösung und Farbtiefe - von 640x480 mit 256 Farben bis hin zu sagenhaften 1.024x768 in TrueColor, wobei Links LS allerdings eine geringfügig bessere Performance an den Tag legt. Nicht allzu weit her ist es mit der Realitätsnähe von Jack Nicklaus Golf 4: drischt man den Ball ins Blattwerk eines Baums, plumpst er zuweilen nicht herunter (so wie das jeder anständige Golfball machen würde), sondern prallt zur Seite. In Sandbunkern bleiben die Bälle grundsätzlich auf dem Gefälle liegen, anstatt hinunterzukullern und dabei artig eine Spur hinter sich herzuziehen. Die Kombination aus konventionellem „Swingmeter" und störrischem „Aiming Arrow" à la PGA Tour Golf ergibt eine insgesamt brauchbare, präzise Steuerung.

Captain Jack

Jack Nicklaus ist nicht nur einer der erfolgreichsten Golfer aller Zeiten, sondern auch ein gefragter Golfplatz-Architekt; über 124 Anlagen in 21 Ländern tragen seine Handschrift. Konsequenterweise gehört deshalb auch ein Golfplatz-Editor zur Serienausstattung. Wer z. B. mit Corel Draw umgehen kann, zaubert innerhalb weniger Minuten eine Anlage mit allem Drum und Dran auf den Bildschirm: per Mausklick werden Bäume, Kakteen und Büsche gepflanzt, Seen und Bunker in die Länge gezogen, Felsbrocken verteilt oder Hügel abgesenkt. Kurz auf die Leertaste getippt, und schon wird in Sekundenschnelle der fertige Platz „gerendert", den Sie aus jeder gewünschten Perspektive inspizieren können. Der Editor ist ähnlich unkompliziert zu bedienen wie jener in SimGolf, aber bei weitem leistungsfähiger.

Petra Maueröder ■

Statement



Wer jeden Monat den „Data Becker Wohnungsplaner" zur Einrichtung seines 20 qm-Wohnklos mit Kochnische rauskramt, wird vom „Jack Nicklaus 4 Course Designer" hingerissen sein. Fünf Golfplätze, photorealistische TrueColor-Grafik, zehn Spielmodi, aber auch einige kleine Schwächen im Detail - das ergibt einen respektablen zweiten Platz hinter Links LS.





Kein anderer Golfplatz-Editor kommt an Jack Nicklaus 4 heran: selbst die Position von Soundeffekten (z. B. Vogelzwitschern) können Sie bestimmen.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
● SVGA	Maus ●
DOS/WIN 3.1	Joystick
● WIN 95	SoundBlaster ●
HD 180 MB	GeneralMidi
CD 461 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Modem, Netzwerk (max. 4 Spieler), Internet

RANKING

Golf-Simulation

Grafik	85%
Sound	60%
Handling	75%
Spielspaß	81%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Accolade
Preis	ca. DM 120,-
Release	April '97



Safecracker

Harte Nüsse

Sie sind überdurchschnittlich intelligent und suchen eine Abwechslung zu Ihrer tristen Schachsimulation? Dann werfen Sie doch einmal einen Blick auf Safecracker. Das relativ dünn besäte Feld der Denkspiele wird durch den „7th-Guest-Verschnitt" von GT Interactive endlich wieder ein bißchen farbenfroher.



Angesichts solcher Konstruktionen ist es kein Wunder, daß die Tresorfirma Crabb & Söhne dringend einen neuen Entwicklungschef sucht.

Was sich Personalchefs so alles einfallen lassen, um neue Mitarbeiter auf Herz und Nieren zu testen, ist schon erstaunlich. Die Firma Crabb & Söhne, ein renommierter Hersteller von Tresoren, stellt die Bewerber um den Posten des Entwicklungschefs beispielsweise vor die Aufgabe, jeden ihrer Safes knacken zu können. In einer riesigen Villa, die speziell für diesen Einstellungstest eingerichtet wurde, muß der Jobanwärter binnen 12 Stunden bis zum sichersten Tresor vordringen und diesen ohne Kenntnis der Kombination öffnen. Keine leichte Aufgabe, wenn man bedenkt, daß die Hinweise zur Lösung auf 35 andere Safes im Haus verteilt sind. Die Schnitzeljagd gestaltet sich als lockere Sammlung unzähliger Knobeleien aus dem Bereich der Logik und Kombination. Neben einfachen Schiebe- und Symbolrätseln trifft man auch auf komplizierte Schließmechanismen, die erst nach dem Studium der entsprechenden Schaltskizzen verständlich werden. Um das Ganze nicht allzu trocken und farblos werden zu lassen, entwarfen die Entwickler von Daydream Software ein komplett möbliertes 3D-Haus, in dem sich der Spieler à la 7th Guest frei bewegen darf. Obwohl Safecracker kein typisches Adventure ist, kommt es auch hier darauf an, alle Locations genau unter die Lupe zu nehmen, da sich zahlreiche Lösungshilfen und nützliche Gegenstände im Mobiliar verstecken.



In nur 12 Stunden muß der Spieler alle Tresore in der Villa knacken.





Die Banane ist kein Hinweis zur Lösung, sondern eine kleine Stärkung.

Das erste Spiel mit Quicktime VR

Technisch präsentiert sich Safecracker als hochmodern. Dank der Nutzung von Apples neuer Quicktime 3D-Engine (QTVR) kann der Spieler seinen Blick an jedem Standpunkt im Haus frei nach links, rechts, oben und unten bewegen. Der Lösungsweg ist nicht linear, das heißt man findet bereits beim Betreten der Eingangshalle viele Hinweise auf Rätsel, die erst später im Spiel auftauchen. Die meisten Dokumente, wie Schaltskizzen oder gekritzelte Notizen, lassen sich nicht ins Inventory übernehmen - also ist permanentes Hin- und Herlaufen zwischen den Räumen angesagt. Da sich die Rätsel in Aufbau und Konzeption stark unterscheiden, kann insgesamt kein fester Schwierigkeitsgrad angegeben werden. Während man an den Schlössern einiger Safes tatsächlich stundenlang herumknobeln kann, lassen sich andere durch schlichtes Ausprobieren knacken. Selbst trainierte Köpfe dürften in der Villa einige Abende festhängen.

Thomas Borovskis ■

Statement



Durch die auffällige Ähnlichkeit mit 7th Guest und 11th Hour dürfte die Zielgruppe von Safecracker auf solche Leute beschränkt sein, die Spaß am Knacken von Kopfnüssen haben. Auch das schöne Aussehen der gerenderten Räume ändert nichts daran, daß sich der typische Adventure-Spieler nach zwei bis drei Stunden schließlich doch langweilt. Wer Logik-Rätsel liebt, findet zur Zeit aber keine ernstzunehmende Alternative zu Safecracker.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 13 MB	GeneralMidi
CD 640 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure	
Grafik	80%
Sound	58%
Handling	65%
Spielspaß	65%

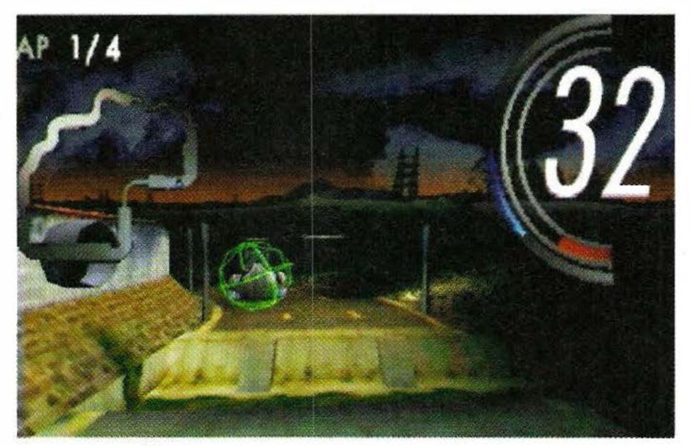
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	GT Interactive
Preis	ca. DM 94,95
Release	April '97



Rennspiele mit hohem Actiongehalt sind derzeit groß im Kommen. Nachdem wir in der letzten Ausgabe das eindrucksvolle P.O.D. von UBI Soft unter die Lupe nahmen, werfen wir diesmal einen Blick auf den Konkurrenten von GT Interactive.

Scorcher

Torture?



Das grüne Strahlengitter um das Scorcher-Bike ist der Schutzschild. Nach einem Sturz oder Zusammenstoß kann der Spieler unverletzt fortfahren.

Wenn es nach den Herstellern von Computerspielen ginge, würde jeder zweite Erdenbewohner in spätestens 20 Jahren unter der Erde liegen. In Scorcher beispielsweise haben Kriege und die Umweltzerstörung dazu geführt, daß im Jahre 2021 die meisten Metropolen nur noch Geisterstädte sind. Um den Überlebenden den Verkehr zwischen den letzten bewohnbaren Städten zu ermöglichen, wurden spezielle Racing-Bikes entwickelt, die das Reisen bei extrem hohen Geschwindigkeiten ermöglichen. Natürlich gibt es auch den passenden Sport dazu. Er nennt sich Scorcher und wird auf verlassenen Autobahnen oder in Tunnelsystemen praktiziert. Der technische Fortschritt hat dazu geführt, daß ein Scorcher-Bike kaum noch Ähnlichkeit mit den Motorrädern des 20. Jahrhunderts hat: ein Booster-Antrieb ermöglicht Geschwindigkeiten bis zu 450 km/h und Mini-Raketen am Fahrzeug erlauben Sprünge bis in 4 Meter Höhe. Außerdem schützt ein Schildmechanismus den Fahrer bei Stürzen und Zusammenstößen.

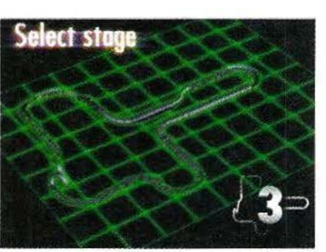
Einsam dreh´ ich meine Runden

Insgesamt wurden sechs Strecken entworfen, die entweder im Trainingsmodus alleine oder in einer Art Meisterschaft zusammen mit anderen Bikern umgepflügt werden. In puncto Grafik werden Erinnerungen an Spiele wie Megarace 2 und P.O.D. wach, obwohl die Rennstrecken bei Scorcher etwas verwinkelter sind. Da sich fast hinter jeder Kurve ein Hindernis oder ein Abhang versteckt, ist ständige Aufmerksamkeit erforderlich - hinzu kommt, daß der Streckenverlauf wegen der düsteren Endzeit-Grafik etwas schlechter erkennbar ist als in vergleichbaren Rennspielen. Gesteuert wird das Speed-Bike am einfachsten mit den Cursortasten (Joystick optional). Um mit dem Hauptkonkurrenten P.O.D. mithalten zu können, hätte die Steuerung allerdings deutlich exakter ausfallen müssen. Was fehlt, ist auch ein Multiplayer-Modus, der mittlerweile eigentlich zur Serienausstattung gehören sollte.

Thomas Borovskis ■



Vor allem in den Tunnelsystemen fällt das Vorausahnen einer Kurve ziemlich schwer - trotz Mini-Karte.



Mit nur sechs Strecken will GT Interactive die Konkurrenz schlagen...

Statement



Auch ohne Unterstützung von 3D-Karten hinterläßt die Grafik einen positiven Eindruck. Hat man sich an die sensible Steuerung gewöhnt, so lassen sich auch ganz passable Rundenzeiten erzielen. Trotzdem hat Scorcher nichts, was andere Spiele nicht auch bieten. Hinzu kommt die magere Ausstattung ohne Multiplayer-Modus, mit nur sechs Strecken und ohne die Option, sein Fahrzeug aufzurüsten.



Grafisch kann Scorcher durchaus überzeugen. Auf einem Pentium 166 erzielt man ruckfreie Grafiken in 640x480 Bildpunkten und 16 Bit-Farben.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 25 MB	GeneralMidi
CD 45 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 60, 8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Rennspiel	
Grafik	75%
Sound	80%
Handling	45%
Spielspaß	49%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	GT Interactive
Preis	ca. DM 100,-
Release	März ´97



Tom Clancy SSN

Boombastisch

Die wenigen U-Boot-Simulationen leiden seit ihrer Erfindung an völlig identischem Gameplay und langweiligen Standgrafiken. Mit Tom Clancy SSN wagt sich Virgin nun erstmals auf neues Terrain: ein spielerisch abwechslungsreiches und grafisch mehr als nur zufriedenstellendes Spiel, für das man sogar den Romanautor Tom Clancy (Jagd auf roter Oktober) gewinnen konnte.

Alle bisherigen Simulationen versuchten, das Leben eines U-Boot-Kommandanten möglichst akkurat nachzubilden: Ein Auge auf dem Sonarschirm, das andere auf der Navigationskarte und bestenfalls noch ein Ohr für die Fahrgeräusche naher Boote. Leider haben militärische U-Boote keinerlei Fenster,



Nur selten kann man einen hübschen Oberflächentreffer ungefährdet aus solcher Nähe begutachten.



Realistisch wirkende Videosequenzen verbinden die Missionen zu einer spannenden Storyline.

durch die man die Schönheit der Unterwasserwelt genießen oder feindliche U-Boote entdecken könnte - Softwarehäuser können also schwerlich aufregende 3D-Ansichten implementieren. Virgin geht mit Tom Clancy SSN nun einen völlig anderen Weg, der das Genre auch dem Action-Liebhaber näherbringen soll. Man sieht sein U-Boot stets aus einer Außenansicht, die auch einen Blick auf das umgebende Terrain und Boote zuläßt. Alle Features, die bislang in unterschiedlichsten Menübildern verstreut waren, sammeln sich nun am unteren Bildrand. Neben dem Temperaturmesser findet sich je ein Fenster für Sonar und Beschreibung des Zielobjekts, die rechte Hälfte wird von einer Multifunktionsanzeige für Seekarte, Torpedosteuerung und Satellitenkommunikation eingenommen. Die Bedienung erfolgt komplett via Tastatur, deren Belegung sich jederzeit auf dem Bildschirm anzeigen läßt, lediglich zur



Sobald man von den Sensoren der Kreuzer erfaßt wird, regnet es Wasserbomben. Durch Verändern der Tiefe kann man ihnen entkommen.

Steuerung des U-Bootes selbst läßt sich alternativ die Maus verwenden.

Wasserspiele

In 15 Missionen hat man als Kommandant die Aufgabe, in einem eskalierenden China-Konflikt die westlichen Seemächte zu unterstützen. Eine Mission sieht dabei folgendermaßen aus: Man befindet sich mit seinem Boot tief unter der Meeresoberfläche und ist auf dem Weg nach oben. Dabei trifft man meist auf das eine oder andere feindliche U-Boot, das sich aber meist rechtzeitig entdecken und mit ein bis zwei Torpedos auf den Meeresgrund schicken läßt. Die Steuerung der Einheiten erfolgt in Echtzeit und unter Simulation echter Aufklärungsdaten. Das heißt, daß die Gegner und man selbst erst dann ein Objekt erkennt, wenn es in die Reichweite der Sensoren gelangt ist. Genau darin liegt der Reiz des Spiels, da man ständig versuchen muß, im toten Winkel der Gegner zu bleiben und gleichzeitig eine gute Schußposition zu erreichen. Die ständige Bedrohung voraus und ein mögliches feindliches U-Boot hinter dem Heck erzeugen eine beachtliche Spannung.

Harald Wagner ■

Statement



Endlich einmal frischer Wind im arg vernachlässigten Genre. Mit Tom Clancy SSN ist Virgin eine Neudefinition der U-Boot-Simulationen gelungen, obwohl spielerisch eine Menge Abstriche in Kauf genommen werden müssen. Wer Wert auf Grafik und Action legt, wird mit Tom Clancy SSN glücklich werden können - spielerische Tiefe, zahlreiche Missionen oder realistische Darstellung des Kapitänshandwerks sucht man allerdings vergebens.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 2 MB	GeneralMidi
CD 1034 MB	Audio

REQUIRED
486DX/2-66, 16 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

U-Boot-Simulation

Grafik	70%
Sound	50%
Handling	80%
Spielspaß	81%

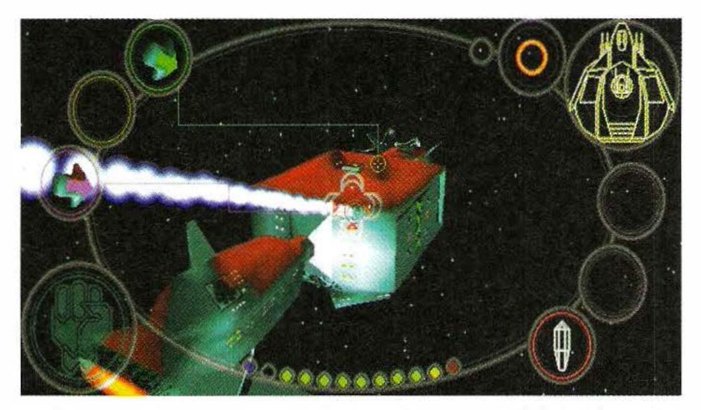
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Virgin
Preis	ca. DM100,-
Release	April '97



Darklight Conflict

SpaceJacked

Wurden Sie noch nie von Außerirdischen entführt? Dann gehören Sie vermutlich nicht zu der Gruppe hochbegabter Zeitgenossen, die von den Besuchern aus dem All als Gewinn erachtet werden. Wohin gute Leistungen im Umgang mit einem Kampfjet führen können, kann Darklight Conflict auf kurzweilige Art verdeutlichen.



Durch den sparsamen Einsatz von Texturen können auch riesige Objekte ohne Geschwindigkeitsverlust dargestellt werden.

Bei einem äußerst erfolgreichen Kampfeinsatz mit seiner F-14 wird der Spieler von einer kleinen Gruppe Außerirdischer beobachtet. Da diese in ihm eine wertvolle Verstärkung für die eigenen Truppen sehen, wird er kurzerhand entführt, genetisch verändert und in ein Trainingslager gesteckt. Von hier an hat der Spieler in 50 linear aufeinander folgenden Missionen die Aufgabe, in umfangreichen Raumkämpfen sein eigenes Leben und das Wohlergehen der Entführer zu schützen – was wegen der politischen Verwicklungen der Außerirdischen nicht eben ein einfaches Unterfangen ist. Diese befinden sich gerade in einem zermürbenden Krieg mit den Ovons, die Entführung eines Menschen war also der letzte Notnagel für die Erhaltung der Art. In die Steuerung seines Raumschiffs wird man in zehn Trainingsmissionen sehr behutsam eingeführt, was aufgrund der zahlreichen Waffensysteme und des gewöhnungsbedürftigen Cockpits dringend nötig ist. Die Gegner verhalten sich vergleichsweise intelligent und greifen oftmals geordnet an. Da es im Gegensatz zu anderen Weltraum-Actionspielen nicht nur Kamikaze-Gegner gibt, reicht eine einzige Taktik zum Überleben nicht aus – ein ständiges Neueinschätzen der aktuellen Lage ist unbedingt notwendig. Immerhin repariert sich fast alles am eigenen Schiff von selbst, man kann sein Heil also auch in der Flucht suchen und nach vollendeter Reparatur von neuem sein Glück versuchen.



Das Cockpit ist effizient eingerichtet, aber dennoch äußerst gewöhnungsbedürftig.





Die Lichteffekte dürften einzigartig für ein schnelles Weltraum-Actionspiel sein.

Wo viel Licht ist ...

Herausragend an Darklight Conflict ist neben dem gelungenen Missionsaufbau vor allem die Grafik-Engine. Obwohl ein echtes Lightsourcing verwendet wird, also jede Lichtquelle wie Sonnen, Laserfeuer oder Explosionen an den Raumschiffen reflektiert wird, bleibt die Bildwiederholrate stets in einem gut spielbaren Bereich. Damit werden Effekte erzeugt, die bislang nur von Kinoproduktionen bekannt waren. Auch das Cockpit erweist sich nach einer Eingewöhnungsphase als zweckmäßig: Pfeile am Bildrand weisen den Weg zum nächsten Gegner oder Reiseziel, Balken über dem Schirm identifizieren alle nahen Objekte. Bei der Steuerung des Raumschiffs haben die Programmierer allerdings weniger Sorgfalt walten lassen, eine exakte Ausrichtung des Raumschiffs auf ein Ziel ist nicht möglich. Selbst empfindlichste Joysticks erlauben nur Bewegungen einer bestimmten Mindestgröße. Es wird nur ein einzelner Standardjoystick unterstützt, verbreitete Features wie Schubkontrolle oder mehr als zwei Joystickknöpfe werden also nicht genutzt.

Harald Wagner ■

Statement



Von EA war ein Spiel wie Darklight Conflict nicht zu erwarten, schließlich hat das Softwarehaus mit Wing Commander und Privateer bereits zwei hochkarätige Titel im Programm. Technisch kann Darklight Conflict zwar durchaus mithalten, leider kommt aber längst nicht so viel Stimmung auf wie bei den hauseigenen Konkurrenten. Nur wer die Videosequenzen eines Wing Commander ohnehin langweilig und unsinnig findet, sollte sich EAs jüngstes Kind genauer ansehen.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 60 MB	GeneralMidi
CD 195 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 60, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
2 Spieler via Modem, 6 via Netzwerk

RANKING

SciFi-Action

Grafik	80%
Sound	72%
Handling	75%
Spielspaß	**71%**

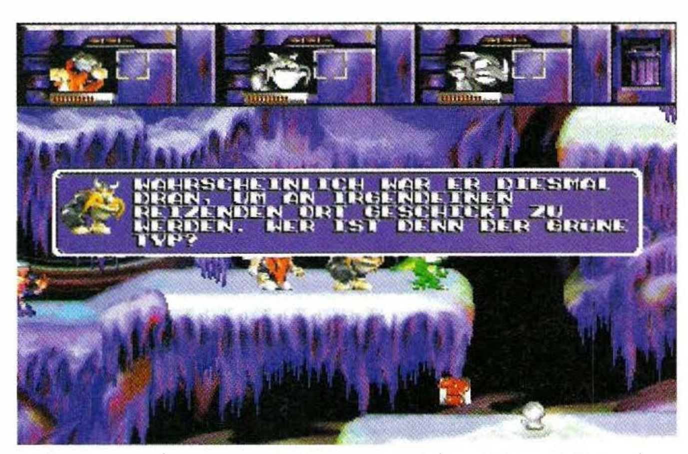
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 100,-
Release	April '97



Die Abenteuer der drei trotteligen Wikingerbrüder Erik, Olaf und Baleog sorgten vor über drei Jahren für Aufsehen. Knifflige Rätsel und butterweiche Animationen versprechen auch in der Fortsetzung wieder Tüftelspaß, wenngleich sich die Neuerungen arg in Grenzen halten.

Lost Vikings 2 - Norse by Norsewest

Nordlichter



Die hervorragende englische Sprachausgabe mit den witzigen Sprüchen der drei Spielfiguren ist deutsch untertitelt.

Kaum war der böse Gegner aus dem ersten Teil mit Namen Tomator besiegt, gingen unsere drei Wikinger ihren Vorlieben nach. Baleog gründete eine Kampfschule, Olaf wurde erst Sumo-Ringer und dann wieder Familienvater, wogegen Erik so lange meditierte, bis sein Kopf völlig leer war. Als die drei eines Tages beim Fischen sind, taucht plötzlich ihr alter Feind Tomator wieder auf und schickt sie per Zeitmaschine in die Vergangenheit. Die Lage ist klar: Alle drei müssen sich durch insgesamt 31 Levels kämpfen, um wieder in ihre Zeit und ihr Dorf zurückzukehren. Der Clou am ersten Teil fehlt auch in Norse by Norsewest nicht, denn wieder kann ein Level nur dann beendet werden, wenn alle drei Spielfiguren zusammenarbeiten. Da die drei Wikinger etwas tolpatschig sind, werden sie unterwegs auch mal getrennt und müssen sich dann Freunde suchen, die ihnen helfen. Zum einen ist das der Werwolf Fang, der ein geschickter Kletterer und fürchterlicher Kämpfer ist. Später stößt noch der fliegende Drache Scorch hinzu, der außerdem wirksam Feuer gegen Feinde spuckt.

Rätselhafte Levels

Trotz der über dreijährigen Entwicklungszeit und obwohl es auch unter Windows 95 läuft, wird Norse by Norsewest in VGA gespielt. Den Rätseln tut das keinen Abbruch, denn Schalter, Gegenstände und Teleporter oder Aufzüge sind auch so gut zu finden. In späteren Welten wird es dennoch ganz schön knifflig, wenn Sie ständig die Fähigkeiten Ihrer Figuren kombinieren müssen, um Monster zu überwinden oder Schlüssel zu erreichen. Da kein Zeitlimit vorhanden ist, haben Sie genügend Zeit, den Level sorgfältig zu studieren, außerdem ist Lost Vikings 2 weniger Geschicklichkeits- als Denkspiel. Die hervorragende und witzige Sprachausgabe ist zwar englisch, aber deutsch untertitelt. Die Hintergrundmusik ist sehr hip hop-lastig, was manchem vielleicht unpassend erscheint, dafür sind die Soundeffekte über jeden Zweifel erhaben.

Florian Stangl ■



Erik ist der einzige, der schwimmen kann, während Baleog der beste Kämpfer ist.

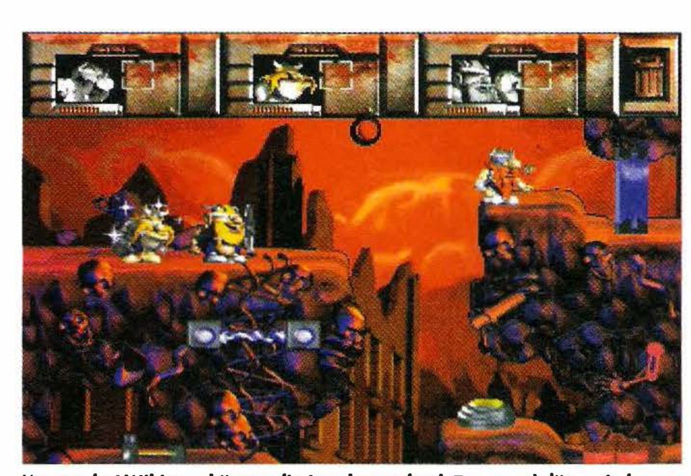


Dank seines bionischen Arms kann sich Baleog an Kristalle hängen, um Abgründe zu überwinden.

Statement



Ein wenig enttäuscht bin ich ja schon, denn SuperVGA hätte ich schon erwartet. Dafür sind die neuen Fähigkeiten der Wikinger sehr gelungen, das Leveldesign wieder einmalig gut und die Motivation dank der großen Abwechslung langanhaltend. Auch der Zwei-Spieler-Modus weiß zu gefallen, und die gelungene Selbstironie trägt ein gutes Stück zur Atmosphäre bei.



Unsere drei Wikinger können die Levels nur durch Teamwork lösen, indem sie ihre speziellen Fähigkeiten kombinieren.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 3 MB	GeneralMidi
CD 420 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
2 Spieler an einem PC

RANKING

Denkspiel

Grafik	78%
Sound	75%
Handling	82%
Spielspaß	81%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Interplay
Preis	ca. DM 100,-
Release	Mai '97



Dank der hohen Auflösung von 800 x 600 Pixeln ist das Geschehen sehr übersichtlich, ohne daß die Geschwindigkeit darunter zu leiden hat.



Leider mußten aus lizenzrechtlichen Gründen die Namen der Bundesliga-Kicker fast bis zur Unkenntlichkeit verändert werden. Dank des eingebauten Editors läßt sich dieses Manko aber beheben.



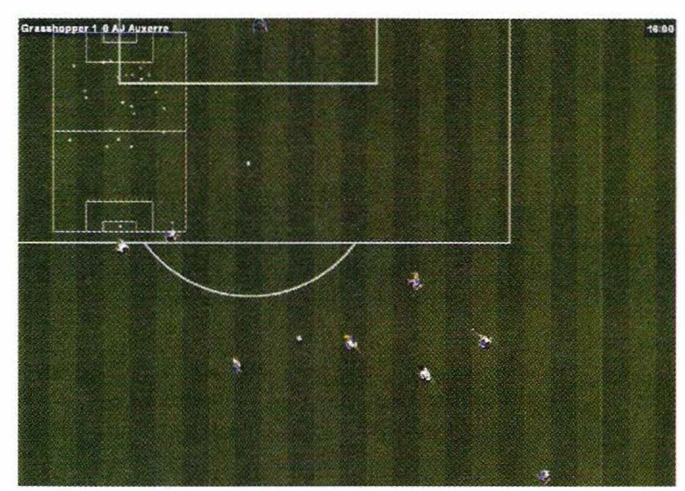
Der gefährliche Flugkopfball ging zwar daneben, aber schon steht ein anderer Stürmer bereit. Der Verteidiger kann nur noch durch ein Foul den Schuß verhindern.

Kick Off 97

Fallrückzieher

In der Amiga-Szene hatte Dino Dinis Kick Off immer einen hervorragenden Ruf, auf dem PC dominiert seit Jahren die FIFA-Serie von Electronic Arts. Die 97er-Fassung des ehemals wuseligen Action-Gebolzes ist deutlich moderner: Schnelle 3D-Grafik, viele Optionen und ein akkurates Gameplay. Kann der Newcomer König FIFA vom Thron stoßen?

Bayern wird Meister, die Löwen erreichen einen UEFA-Cup-Platz und Dortmund blamiert sich gegen einen albanischen Zweitligisten - so schön kann Fußball sein. Klingt unwahrscheinlich, meinen Sie? Aber nicht doch, dazu gibt es doch Fußballsimulationen wie Kick Off 97. Wenn das harte Leben es nicht immer gut genug mit dem Lieblingsverein meint, dann greift man eben selbst zum Joystick, um das Leder gekonnt am Torwart vorbeizuzirkeln. In der Geschichte der Fußballspiele nehmen die Kick Offs einen ganz speziellen Platz ein, denn selten schieden sich die Geister derart an einem Produkt. Die einen liebten den schnellen, unkomplizierten Ablauf und die wuselige Grafik. Die anderen verfluchten die vertrackte Steuerung, bei der man nur per Knopfdruck den Ball am Fuß des Spielers halten konnte, und wollten sich auch nicht mit der mangelnden Übersichtlichkeit anfreunden. Selbst der zuschaltbare Radarschirm mit den pixelgroßen Spielersymbolen half da nicht viel. Wer es nicht liebte, haßte Kick Off - dazwischen gab es nichts. Als Kick Off den Sprung vom aussterbenden Amiga zum aufstrebenden PC schaffte, war sich die Spielergemeinde einig: Gegen die FIFA-Serie kam das umständliche Gebolze nicht an.



Die aus den alten Kick Offs bekannte Vogelperspektive ist ebenso in mehreren Zoomstufen anwählbar wie diverse 3D-Ansichten.

Neubeginn in 3D

Anno 1997 wagt das Programmierteam Anco (ohne Dino Dini) einen neuen Versuch und orientiert sich deutlich am EA-Vorbild. Die altbekannte Vogelperspektive und zoombare Radarschirme sind weiterhin vorhanden, neu sind dagegen etliche Kamerawinkel, die das Geschehen aus allen möglichen Perspektiven zeigen und Kick Off 97 deutlich frischer aussehen lassen. Die Vielfalt ist beinahe schon erdrückend: Sage und

schreibe 16 Kameraeinstellungen gibt es! Dazu kommen noch mal acht Einstellungen für die Bildschirmauflösung, die von schnöder VGA-Grafik bis zu eindrucksvollen 800 x 600 Pixeln reicht und auch unterhalb der 200 MHz-Grenze flüssig und ansehnlich ist. Die höhere Auflösung kommt natürlich der Übersicht und dadurch auch der Spielbarkeit zugute, wodurch Kick Off 97 etwas „erwachsener" wirkt als die deutlich hektischeren Vorgänger. Die Fußballer sind zwar nicht so aufwendig gestaltet wie bei FIFA 97, doch dank der Kombination detaillierter Polygone und Sprites sind die Bewegungen flüssig und relativ realistisch. Fallrückzieher, Kopfbälle, Grätschen und Hackentricks sind auch auf große Entfernung noch zu erkennen, und dank der zuschaltbaren Namen bzw. Rückennummern erkennt der Spieler seine Mannen auf den ersten Blick. Gesteuert wird am besten per Joypad oder Joystick, aber auch die Tastatur läßt sich notfalls ganz gut gebrauchen; die Maus eignet sich nur für Masochisten. Für die nötigen Manöver reichen ganze zwei Tasten aus, wilde Kombinationen und umfangreiche Button-Belegungen werden Sie bei Kick Off 97 nicht finden. Alle Steuerungsarten lassen sich vor einem Match nach Wunsch einstellen, wobei trotz der reichhaltigen Auswahl nur maximal zwei menschliche Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten können, obwohl an einem Turnier bis zu acht Personen teilnehmen dürfen.

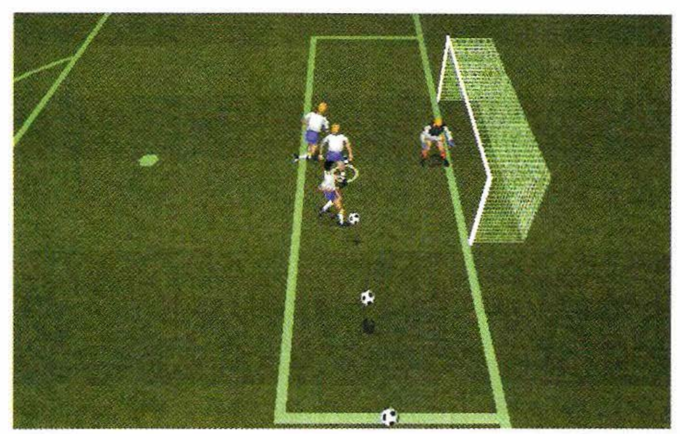


Gibt es beispielsweise eine Gelbe Karte, zückt der Schiedsrichter diese schön animiert und hält sie dem Übeltäter unter die Nase.

Klonsmane und Schnuidur

Da Anco sich keine der begehrten Lizenzen sichern konnte, um die originalen Spielernamen der Bundesliga zu verwenden, finden Sie im reichhaltigen Repertoire an Spielern so wirre Neuschöpfungen wie Klonsmane (Klinsmann), Schnuidur (Schneider) und Kohm (Kahn). Die Bundesligavereine sind zwar mit richtigem Namen enthalten, allerdings fehlen aus rechtlichen Gründen die entsprechenden Wappen. Im Ausland ist aber alles in Ordnung, so daß Sie problemlos mit Oliver Bierhoff oder Paul Gascoigne antreten dürfen. Insgesamt stehen die Teams aus 16 Ländern inklusive der Nationalmannschaften zur Verfügung, die außer in den heimischen Ligen auch in der Champions League, der Qualifikation zur Weltmeisterschaft und den Landespokalen kicken. Wem das noch nicht reicht, der stellt sich eine eigene Liga zusammen, in der per Editor eigene Namen und Spieler kreiert werden. Dadurch läßt sich auch mit etwas Geduld das Bundesliga-Malheur mit den verhunzten Namen beheben, da alle Einstellungen gespeichert werden dürfen. Der deutsche Kommentar ist nicht so umfangreich wie bei FIFA 97 und spart sich auch das Nennen der Spielernamen, ist dafür aber solide und wenig aufdringlich. Die Stadionatmosphäre ist ebenfalls gut gelungen und bietet Sprechchöre, Buhrufe und das verzweifelte Raunen bei vertanen Chancen.

Florian Stangl ■



Im Trainingsmodus üben Sie Standardsituationen wie Ecken oder Elfmeter, bis Sie es auch mit den stärkeren Teams aufnehmen können.



Kick Off 97 bietet eine ganze Reihe von Turniermodi, darunter auch die Champions League oder eine Weltmeisterschaft mit einzelnen Gruppen.

Statement



Kick Off 97 spielt sich erfrischend anders als die Konkurrenz. Das ehemals hektische Gewimmel ist weitgehend vorbei, dennoch ist der Ablauf deutlich fixer als bei FIFA 97. Ancos neuester Streich ist zwar weder so schön noch so realitätsnah wie der große Konkurrent, wer aber flotte Duelle gegen den schlauen Computergegner ohne langwieriges Dribbel-Geplänkel wünscht, liegt hier goldrichtig. Gegen einen menschlichen Spieler ist Kick Off 97 eine hervorragende Empfehlung, da es hier spannende Torszenen zuhauf gibt und die simple Steuerung auch Einsteigern faire Chancen läßt. Minuspunkte kassiert Kick Off 97 bei der Präsentation: Menüs, Sound und die Spieleranimationen sind nicht erstklassig, sondern nur Zweite Liga. Außerdem ist das schnelle Paßspiel nicht jedermanns Geschmack, auch wer komplexere Fußballsimulationen bevorzugt, ist bei FIFA besser aufgehoben.



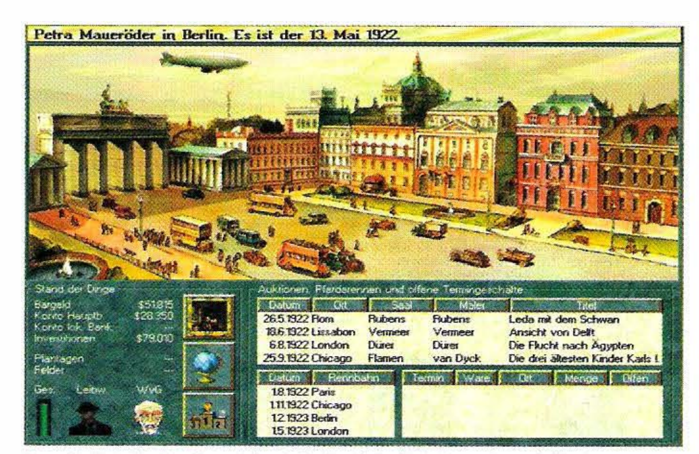
RANKING

Sportspiel	
Grafik	79%
Sound	77%
Handling	80%
Spielspaß	79%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Maxis
Preis	ca. DM 100,-
Release	April '97

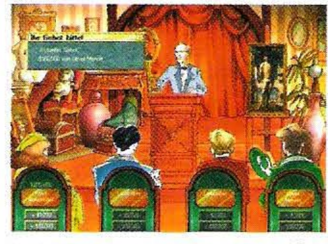
Happy Birthday, Vermeer: genau zehn Jahre nach dem C64-Debüt des Original-Vermeers von Ralf Glau hat Ascaron die in Ehren ergraute Wirtschaftssimulation frisch herausgeputzt. Und noch immer dreht sich alles ums „Vermeeren" von Kapital und kostbaren Kunstwerken.

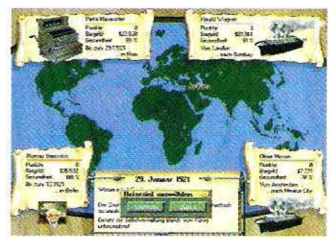
Vermeer - Die Kunst zu erben

Vermächtnis



Unterhalb jeder Stadtansicht sind sämtliche Auktionen innerhalb der nächsten Monate sowie die zu versteigernden Werke aufgeführt.


Bei Versteigerungen kommen auch Fälschungen unter den Hammer.


Die Weltkarte verrät u. a. die Aufenthaltsorte Ihrer Konkurrenten.

Berlin, 1918: Ihr im Sterben begriffener Erbonkel Walther von Grünschild bittet Sie und drei weitere Cousins um die Wiederbeschaffung seiner gestohlenen Kunstsammlung, die aus insgesamt 40 Gemälden berühmter Maler (Rubens, Dürer, Rembrandt, Vermeer etc.) besteht. Wer die meisten Bilder vor seinem Ableben wieder in die Berliner Galerie hängt, darf das millionenschwere Erbe antreten. Das Problem: niemand weiß, wann Onkel Walther das Zeitliche segnet. Außerdem kursieren etliche täuschend ähnliche Fälschungen, und die teuren Schinken müssen erst auf Auktionen ersteigert werden. Das dazu nötige Vermögen erwirtschaftet man vor allem mit Tabak-, Kakao-, Tee- und Kaffee-Plantagen rund um den Globus, deren Erträge auf den New Yorker und Londoner Warenmärkten oder im Rahmen eines Termingeschäfts verhökert werden.

Die Rache der Enterbten

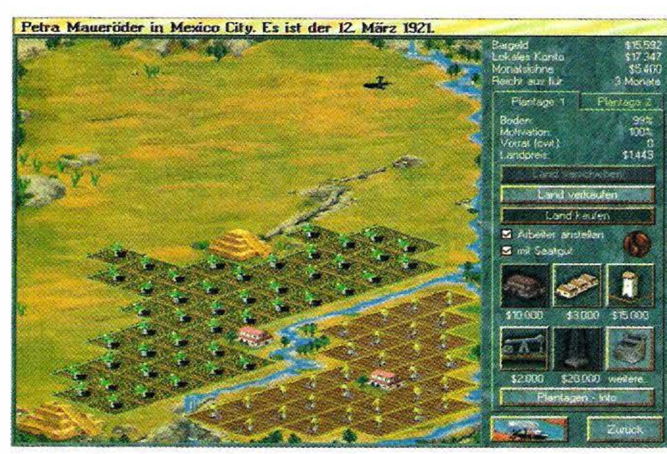
An jedem Spieltag (auf Wunsch zeitlich limitiert) düst man via Bahn oder Schiff zu seinen Filialen, kauft dort zusätzliche Ländereien, bezahlt die Arbeiter, verschifft die Ernten, verbringt einige erholsame Nächte im Hotel, kauft eine Stadtresidenz vor Ort, engagiert Leibwächter, besucht eine Auktion, riskiert eine Handvoll Dollar bei einer Pferdewette, spekuliert mit Aktien, begibt sich auf Schatzsuche, belegt einen Kurs an der Kunstakademie (schützt vor Plagiaten), läßt Rivalen beschatten oder entführen, sabotiert Plantagen oder stibitzt ersteigerte Gemälde - im Mehrspieler-Modus kassiert Vermeer dafür die volle Punktzahl auf der nach oben offenen Niederträchtigkeits-Skala. Deutlich mehr als abendfüllende Dimensionen nimmt Vermeer allerdings an, wenn man sich zu Spielbeginn für einen kerngesunden Onkel Walther entscheidet, der sich „schlimmstenfalls" bis ins Jahr 1933 bester Gesundheit erfreut. Die Zufallsereignisse (z. B. Aufstände, Inflation oder politische Veränderungen) sind zum Teil an die realen Verhältnisse der „Golden Twenties" angepaßt.

Petra Maueröder

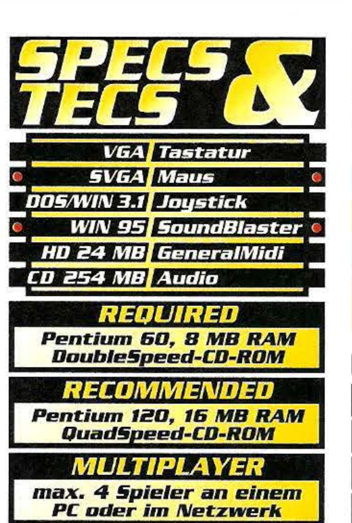
Statement



Die Multiplayer-Tugenden (machen aus Gründen der „Datensicherheit", sprich: Abschottung vor neugierigen Blicken, nur im Netzwerk Sinn) und die prächtige Aufmachung dieser liebevoll restaurierten Wirtschaftssimulation haben fast schon Brettspiel-Charakter. Empfehlenswert für alle, die statt einem überladenen Fußballmanager lieber ein Programm mit dem Charme und dem Spielwitz eines Hanse oder Der Patrizier bevorzugen.

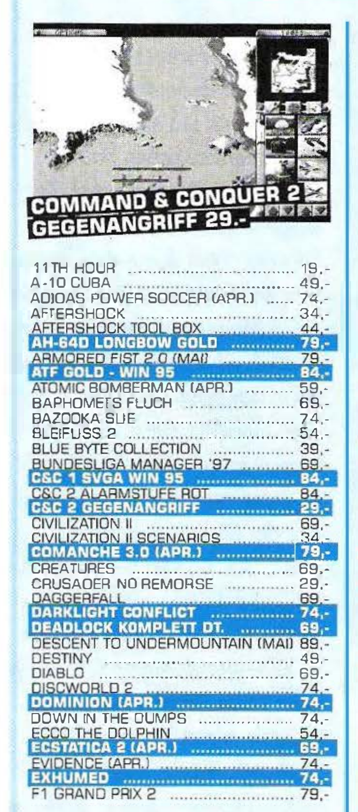


An einem Standort (hier: Mexiko City) können mehrere Plantagen betrieben werden. Besonders begehrt: die fruchtbaren Gebiete in Flußufer-Nähe.





IHR PC-CD-LIEFERANT - THEO KRANZ VERSAND



11TH HOUR 19,-
A-10 CUBA 49,-
ADIDAS POWER SOCCER (APR.) 74,-
AFTERSHOCK 34,-
AFTERSHOCK TOOL BOX 44,-
AH-64D LONGBOW GOLD 79,-
ARMORED FIST 2.0 (MAI) 79,-
ATF GOLD - WIN 95 84,-
ATOMIC BOMBERMAN (APR.) 59,-
BAPHOMETS FLUCH 69,-
BAZOOKA SUE 74,-
BLEIFUSS 2 54,-
BLUE BYTE COLLECTION 39,-
BUNDESLIGA MANAGER '97 69,-
C&C 1 SVGA WIN 95 84,-
C&C 2 ALARMSTUFE ROT 84,-
C&C 2 GEGENANGRIFF 29,-
CIVILIZATION II 69,-
CIVILIZATION II SCENARIOS 34,-
COMANCHE 3.0 (APR.) 79,-
CREATURES 69,-
CRUSADER NO REMORSE 29,-
DAGGERFALL 69,-
DARKLIGHT CONFLICT 74,-
DEADLOCK KOMPLETT DT. 69,-
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN (MAI) 89,-
DESTINY 49,-
DIABLO 69,-
DISCWORLD 2 74,-
DOMINION (APR.) 74,-
DOWN IN THE DUMPS 74,-
ECCO THE DOLPHIN 54,-
ECSTATICA 2 (APR.) 69,-
EVIDENCE (APR.) 74,-
EXHUMED 74,-
F1 GRAND PRIX 2 79,-

F1 GP 2 FAHRERTRAINING 29,-
F1 GP 2 PERFECT GRAND PRIX 34,-
FABLE 29,-
FIFA SOCCER 96 29,-
FIFA SOCCER 97 74,-
FIFA SOCCER MANAGER (APR.) ... 69,-
FLIGHT SIMULATOR 6.0 WIN 95 94,-
FLYING CORPS 79,-
FORMEL 1 79,-
G-NOME 69,-
GP MANAGER 2 SPECIAL ED. 49,-
HAVE A N.I.C.E. DAY 64,-
HEROES OF MIGHT & MAGIC II 74,-
HEXAGON KARTELL 69,-
HOLIDAY ISLAND SZENARIEN 29,-
I HAVE NO MOUTH AND 69,-
INDEPENDENCE DAY (APR.) 74,-
INTERSTATE '76 69,-
ISNOGUD 49,-
JAGGED ALLIANCE DEADLY GAMES 69,-
JETFIGHTER 3 (APR.) 74,-
KKND 59,-
LEGEND OF KYRANDIA 3 19,-
LINKS LS 89,-
LORD OF THE REALMS 2 79,-
LOST VIKINGS 2 64,-
MAGIC CARPET II 29,-
MAGIC DIE ZUSAMMENKUNFT 74,-
MAGIC THE GATHERING 69,-
MASS DESTRUCTION (MAI) 59,-
MASTER OF ORION 2 79,-
MAX 69,-

MDK 79,-
MECHWARRIOR 2 29,-
MECHWARRIOR 2 MERCENARIES 79,-
MONSTER TRUCKS 74,-
MOTO RACER (MAI) 74,-
NASCAR RACING 2 69,-
NBA HANGTIME (APR.) 79,-
NBA LIVE 97 79,-
NEED FOR SPEED 2 74,-
NEMESIS WIZARDRY ADV. (APR.) 69,-
NHL 96 CLASSICS 29,-
NHL 97 74,-
OLYMPIC GOLD 54,-
ORION BURGER 49,-
OTHELLO 34,-
OUTLAWS (APR.) 79,-
PANDEMONIUM 74,-
PANDORA AKTE 49,-
PERFECT WEAPON (MAI) 74,-
PINBALL '97 54,-
PRIVATEER 2 THE DARKENING 79,-
RAVAGE 69,-
REALMS OF THE HAUNTING 79,-
RETURN FIRE 69,-
RETURN TO KRONDOR (APR.) 69,-
SCARAB 64,-
SCHLEICHFAHRT 69,-
SCORCHED PLANET 49,-
SEGA RALLY 69,-
SHADOW CASTER 9,-
SIEDLER II 59,-
SIEDLER II MISSION CD 34,-
SILENT HUNTER MISSION CD 24,-
SIM CITY 2000 NET 84,-
SIM COPTER - WIN 95 74,-
SONIC & KNUCKLES COLLECTION ... 49,-
SPEEDSTER (APR.) 64,-
STAR GENERAL 69,-
STAR TREK BORG 49,-
STAR TREK STAR FLEET A. (APR.) 74,-
SUB CULTURE (APR.) 59,-
SYNDICATE WARS 69,-
TERMINATOR SKYNET 39,-
THEME HOSPITAL 74,-
TOMBRAIDER 69,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER 29,-
UEFA CHAMPIONS L. 96/97 (APR.) .. 69,-
VERMEER 54,-

VIRTUA COP 69,-
WARCRAFT 2 EXKLUSIV EDITION 74,-
WING COM. KILRATHI SAGA 59,-
WING COMMANDER IV 59,-
WIPEOUT 2097 (APR.) 74,-
WORMS 29,-
X-WING VS. TIE FIGHTER (APR.) ... 79,-
Z 59,-

AUSTRIA BESTELLHOTLINE: 0049/85 17 37 77

UNSER BESONDERER SERVICE:

SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG. DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BEIM VERSENDEN VON 3 ARTIKELN GLEICHZEITIG LIEFERN WIR EBENFALLS PORTOFREI.

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0180 / 52 118 44



TÄGLICH NEUHEITEN
INTERNET:
HTTP://WWW.LOGON.DE/KRANZ

VERSAND PER NN DM 6,90 zzgl. NN; BEI VORK (NUR EUROSCHECKS) DM 4,-; VERSAND UND LADEN: PREISIRRTÜMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 15,-; Porto Ausland DM 18,-; Ladenpreise können von den Versandpreisen abweichen; Händleranfragen erwünscht; Fax: 09 31 / 57 16 02

Juliuspromenade 11 97070 Würzburg
Telefon 0931/ 57 16 01

Besuchen Sie auch unser Ladengeschäft in 94032 Passau Bahnhofstr. 28 / Donaupassage

JETZT

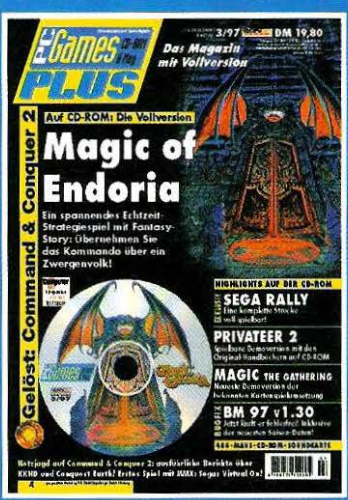
Ausgabe 05/97

jetzt im Handel

erhältlich oder

gleich bestellen!

NACHBESTELLEN!



03/97



04/97



05/97

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

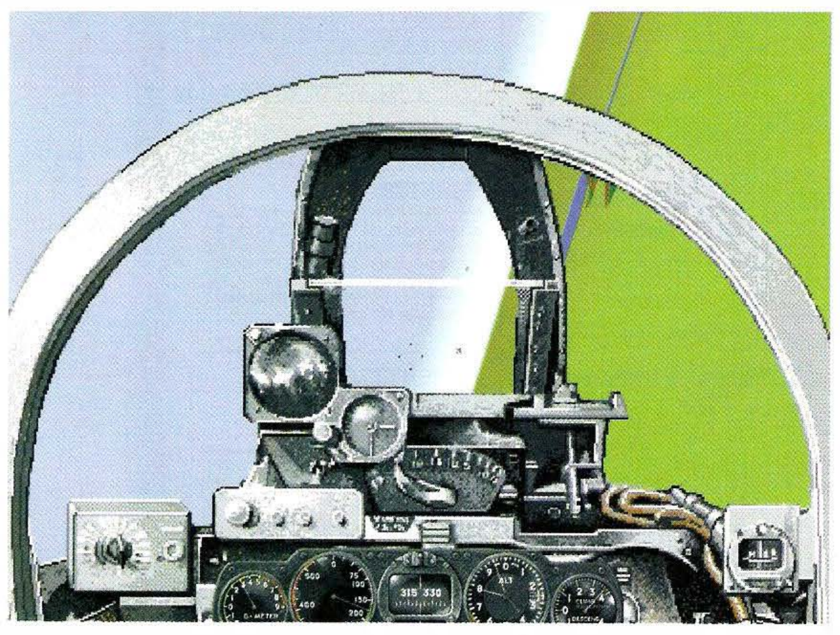
Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: COMPUTEC VERLAG, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

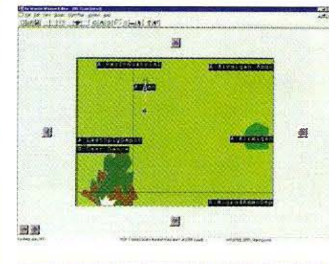
❐ **PC GAMES Plus** „Magic of Endoria"	**03/97**	**zu DM 19,80**	
❐ **PC GAMES Plus** „Claim to Power"	**04/97**	**zu DM 19,80**	
❐ **PC GAMES Plus** „MAG!"	**05/97**	**zu DM 19,80**	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale			DM 3,-
GESAMTBETRAG			

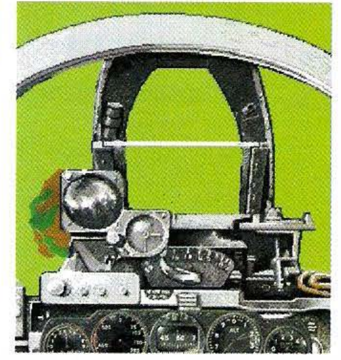
Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

COMPUTEC VERLAG



Nur selten gerät man nahe an die gegnerischen Flugmaschinen heran. Wie in diesem Bild belegen sie meistens nur wenige Pixel auf dem Bildschirm - die Grafik läßt oft zu wünschen übrig.



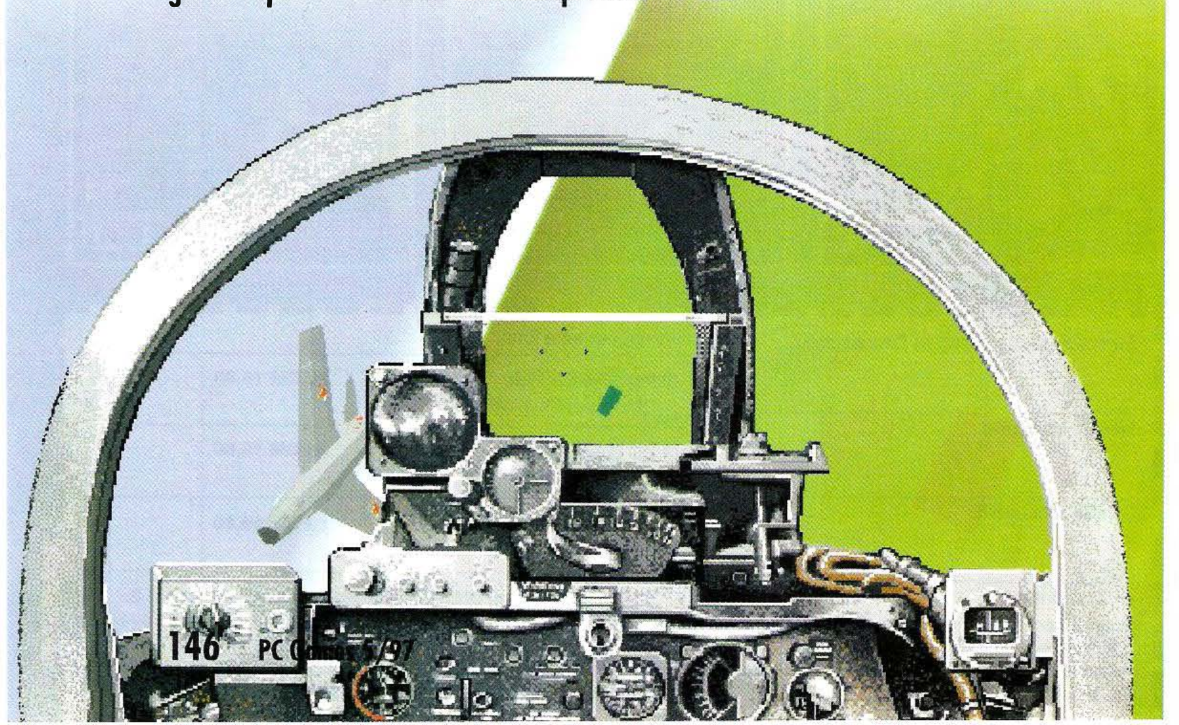


Die kärgliche Grafik vermittelt keinerlei Gefühl für die aktuelle Flughöhe.

Air Warrior 2

Himmels-stürmer

Bereits seit acht Jahren machen die Fans der Flugsimulation Air Warrior die Netze unsicher und rotten sich in Stoffeln zusammen. Die riesige Fangemeinde wartet seit Jahren auf einen modernen Nachfolger, schließlich geht der Zahn der Zeit nicht gerade spurlos an einem Softwareprodukt vorbei.



Das Warten hat endlich ein Ende, Air Warrior 2 steht seit Mitte März in den amerikanischen Softwareläden. Doch obwohl die eingefleischten Fans die Air Warrior-Welt durch eine rosarote Brille sehen, sind die bisherigen Meinungen zu dem Spiel recht durchwachsen. Schließlich kann das Spiel grafisch mit keinem Einzelspieler-Produkt der letzten Jahre mithalten, obwohl es unter Windows 95 alle Register der DirectX-Schnittstelle zieht. Die Stärken der Flugsimulation sind weit unter der Oberfläche versteckt: Ohne sich mit TCP/IP-Einstellungen, Gateways oder Hosts herumschlagen zu müssen, bietet Air Warrior 2 ein komfortables Frontend für alle multiplayerfähigen Bereiche des Spiels. Dazu gehören mehrere Chatbereiche und Missionsplaner, darüber hinaus Tools zur Teamzusammenstellung etc. Vor allem aber der Flugmodus besticht durch seine Geschwindigkeit und Stabilität. Selbst wenn bis zu 120 Spieler gleichzeitig in einem Fluggebiet unterwegs sind, bleiben die über das Modem zu transportierenden Datenraten in einem erträglichen Rahmen. Damit kommt es nur dann zu Spielunterbrechungen, wenn der verwendete Onlinedienst selber keine Daten senden kann. Da dies vor allem dann vorkommt, wenn die Spieler über verschiedene Onlinedienste und Internetprovider ihren Weg in die Air Warrior-Foren finden, läßt Interactive Magic anfangs nur geschlossene Usergruppen zu. So können im Augenblick CompuServe- und AOL-Nutzer nur untereinander spielen, auch die kostenpflichtigen und von Europa aus schlecht erreichbaren Spieleserver von Delphi und Earthlink sind nur deren Kunden zu empfehlen. Erstaunlich gepflegt ist der Umgangston in den Offiziersmessen. Hier tref-

Statement

Obwohl die amerikanischen Spieler Air Warrior 2 nicht auf Anhieb in ihr Herz geschlossen haben, wird es sich dennoch bald an der Spitze der Online-Charts befinden – und das durchaus zu Recht. Wer Air Warrior 2 jedoch alleine spielen möchte, sollte sich vor dem Kauf die Screenshots genauer ansehen, schließlich macht nicht nur ein akkurates Flugmodell den Spielspaß aus.

fen sich die Piloten und gönnen sich vor einem Einsatz ein Schwätzchen.

Online-Gemeinde

Wer Probleme mit Air Warrior 2 hat, ist hier bestens aufgehoben – obwohl man sich dort mit späteren Gegnern unterhält. Nachdem man sich für eine Kriegspartei entschieden und sich in die Lüfte emporgeschwungen hat, fallen sofort die ungewöhnlich gestaltete Bildschirmoberfläche und die schlichten Grafiken auf. Während die Oberfläche mit eigenen Bereichen für Funksprüche und Flugzeuginformationen speziell auf die Bedürfnisse der Online-Spieler zugeschnitten ist, stellt sich die eigentliche Spielgrafik als völlig indiskutabel dar. Selbst wenn man für die Datenübertragung einen hohen Teil der Prozessorleistung reserviert, sollte doch genügend Leistung für die Berechnung einiger Polygone bleiben. Die wenigen einfarbigen Objekte, die sich auf dem ebenfalls einfarbigen Baden befinden, erinnern an die längst vergangenen Zeiten, in denen Rechenleistung noch knapp und Textur noch ein Begriff aus der Kleidungsindustrie war. Mit dem Sound ist den Programmierern eine weitere Peinlichkeit gelungen, obwohl die einschläfernden und bei jedem Flugzeugtyp identischen Motorengeräusche nicht gar so weit vom allgemeinen Standard entfernt sind. Ansonsten gibt es Positives zu vermelden. Neben dem bereits erwähnten einfachen Einstieg und der gelungenen Oberfläche ist vor allem das Flugmodell zu erwähnen. 35 Flugzeugtypen aus den Weltkriegen und dem Koreakrieg wurden so realistisch nachgebildet, daß man regelrecht fühlt, wenn die Maschine kurz vor dem Abschmieren ist.

Highlights

Die Game-Engine läßt es außerdem zu, daß sich mehrere Spieler ein Flugzeug teilen und dort im Cockpit, an Geschütztürmen oder als Funker ihren Dienst verrichten. Da man als Bordschütze auch für das virtuelle Wohlergehen seiner Mitflieger verantwortlich ist, stellt auch dieser sonst langweilige Posten eine echte Herausforderung dar.

Harald Wagner ■



Das Briefing ist vor allem im Multiplayer-Modus wichtig für die Auswahl der richtigen Taktik – man ist ja für seine Flügelmänner verantwortlich.



Solch makellos glatte Landschaften hat man schon seit mehreren Jahren nicht mehr gesehen. Dafür ist die Bildrate traumhaft hoch.

Die Telefonleitung glüht



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 65 MB	GeneralMidi
CD 585 MB	Audio

REQUIRED
486DX4/100, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 32 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
2 Spieler via Modem, 120 mit CompuServe oder AOL

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Interactive Magic
Preis	ca. DM 100,-
Release	April '97

Einzelspieler

Zwar zeichnet sich Air Warrior II durch zahlreiche Flugzeugtypen und akkurate Flugmodelle aus, die völlig veraltete Grafik läßt jedoch nur wenig Freude am Fliegen zu. Die unspektakulären Missionen hinken auch etwas dem Standard hinterher, so daß ein Einzelspieler gut auf Air Warrior II verzichten kann.

RANKING

Flugsimulation	
Grafik	20%
Sound	25%
Handling	76%
Spielspaß	28%

Mehrspieler

Der einfache Zugang und der freundliche Umgangston sind nur die eine Hälfte des Online-Vergnügens. Die hohe Intelligenz der Gegner, die naturgemäß jede Einzelspieler-Simulation alt aussehen läßt, und die Unempfindlichkeit gegen Leitungsstörungen machen Air Warrior II zur ersten Wahl für Fans realistischer Simulationen.

RANKING

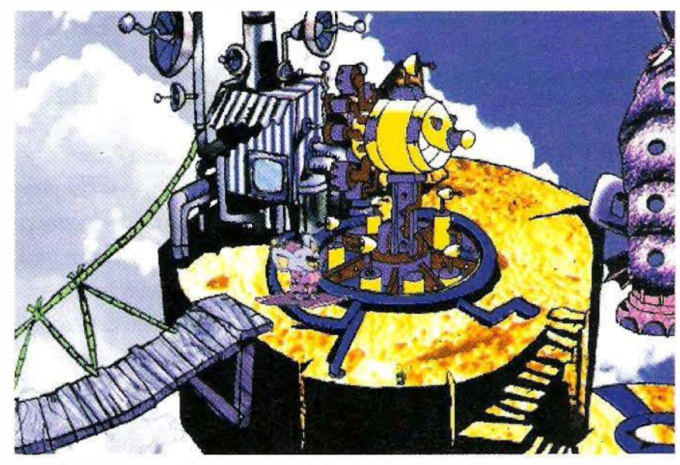
Flugsimulation	
Grafik	20%
Sound	25%
Handling	76%
Spielspaß	81%



Koala Lumpur

Tierisch gute Freunde

Broderbund, in den letzten Jahren eigentlich nur mit Carmen Sandiego auf dem Markt vertreten, hat sich auf seine Vergangenheit besonnen und versucht nun mit einem klassischen Adventure ohne pädagogischen oder elitären Anspruch den Weg zurück in die Verkaufscharts.



Bei diesem freundlich blickenden Gebilde handelt es sich um eine hochbrisante Verteidigungsanlage, die sich Dingo Tu-Far hat einfallen lassen.

Koala Lumpur ist ein orientalischer Koalabär und Zen-Meister, der stets auf seinem fliegenden Teppich durch die Lüfte fliegt. Nur für längere Reisen findet sein ebenfalls fliegender Stahlelefant Verwendung, den ihm sein Freund Dingo Tu-Far zusammengebastelt hat. Bei einem Besuch auf dessen Insel stellen Koala und sein ständiger Begleiter Fliege fest, daß Dingo verschwunden ist. Eine genaue Untersuchung der Insel läßt die zwei nicht nur ein ausgewachsenes Computernetzwerk, eine vollautomatische Verteidigungsanlage und ein ausgesprochen unordentliches Labor entdecken, in einem als Kühlschrank entdeckten Aktenschrank finden sie schließlich Dingo. Um ihn daraus zu befreien, sollte man bereits einige Stunden Spielzeit einplanen, das eigentliche Adventure fängt danach jedoch erst richtig an.

Statement



Koala Lumpur ist eines der witzigsten Adventures der vergangenen Jahre, und auch die technische Umsetzung kann gefallen. Der Schwierigkeitsgrad ist zwar etwas niedrig, durch die Länge des Adventures wird man jedoch fair entschädigt. Trotzdem ist Koala Lumpur kein Spiel für die Jüngsten, schließlich bedarf es für den Genuß der Wortspiele eines breiten Englischwortschatzes.

Mitteilungsbedürfnis

Broderbunds Koala Lumpur kommt ganz ohne Verbenleiste und Menüs aus, schließlich steuert man nicht Koala, sondern die Fliege durch das Adventure. Egal wohin man diesen animierten Mauscursor bewegt, Koala folgt ihm und reagiert stets richtig auf Mausklicks. Nur das Inventory, das sich unter Koalas Hut verbirgt, erinnert an herkömmliche Adventures. Eines der herausragenden Features des Spiels sind die unzähligen Wortspiele, die allerdings einen unbarmherzigen Redefluß der Charaktere mit sich bringen. Die Grafik erinnert übrigens an das berüchtigte Carmen Sandiego, glücklicherweise wurde hier aber nicht versucht, realistische Objekte in eine Comic-Umgebung zu integrieren.

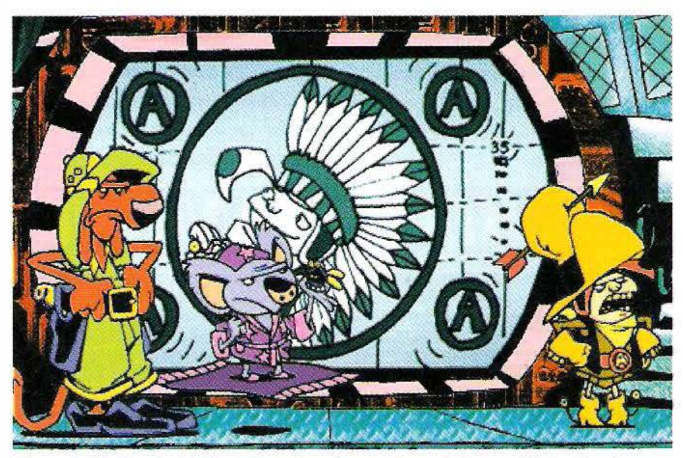
Harald Wagner ■



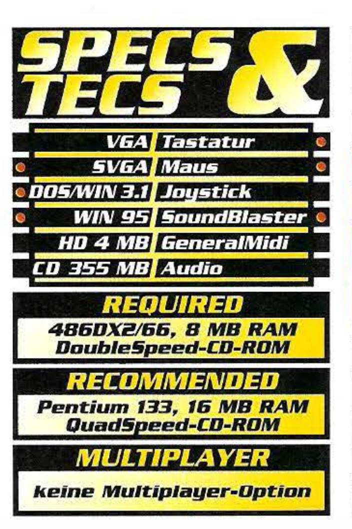
Koala Lumpurs Tempel dient als Trainingsraum für die Spielfigur Fliege.



Der Aufzug in Dingos Höhle ist anfangs nur per Handbetrieb zu bedienen.



Die sechsjährige Annie Body hat eine eigene Raumstation und ist sehr einsam. Leider betrachtet sie die drei als Spielzeug und will sie nicht gehen lassen.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 4 MB	GeneralMidi
CD 355 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

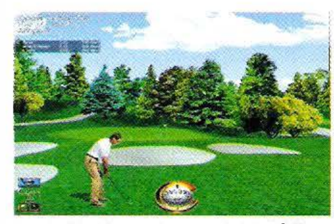
Adventure

Grafik	73%
Sound	78%
Handling	82%
Spielspaß	75%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Broderbund
Preis	ca. DM 100,-
Release	April '97



Links LS-Kurse



Die Links LS-Versionen der Golfplätze weisen eine höhere Qualität auf.

Egal, ob Sie vor kurzem auf Links LS umgestiegen sind oder immer noch auf Links 386 Pro- bzw. Microsoft Golf 2.0-Bahnen rumputten: die soeben erschienenen Kurs-CDs sind zu sämtlichen Versionen dieses Klassikers kompatibel und preislich in absolut vertretbaren Regionen angesiedelt. Jeweils fünf ehemals separat erhältliche Zusatz-CDs hat Hersteller Access zu einem von insgesamt drei Paketen zusammengefaßt, wobei erfreulicherweise sehr viel Wert auf Vielfalt gelegt wurde. Die Angebote im einzelnen: Paket 1: Mauna Kea, Firestone, Innisbrook, Prairie Dunes, Bighorn. Paket 2: Banff Springs, Troon North, Cog Hill, Devil's Island, The Belfry. Paket 3: Pinehurst, Riviera, Harbour Town, Bountiful, Barton Creek. Links LS-Golfer kommen in den Genuß besserer Grafik und von mehr Details - alle Kurse wurden eigens für den neuen Golfsimulations-Standard überarbeitet. Eindeutiges PC Games-Fazit: wer einen Kurswechsel braucht, kommt an den Five-Packs nicht vorbei. **(pm)**



Holiday Island Szenarien



Die Inselansicht bleibt weiterhin auf 640x480 Bildpunkte beschränkt.

Jedes Jahr das gleiche Problem: wie finanziere ich meinen Sommer-Urlaub? Nicht einer gewissen Geschäftstüchtigkeit entbehrt dabei die Methode der Sunflowers-Crew: zum Stückpreis von fünf Mark wurden sechs (in Zahlen: 6) neue Szenarien gehobenen Schwierigkeitsgrads für Holiday Island auf eine CD-ROM gepackt. Beispielsweise sollen Sie innerhalb von 20 Jahren aus vier Inseln (Sylt, Amrum, Föhr und Langeneß) eine einzige machen. Oder binnen 15 Jahren 5.000 Camper auf Ihr lauschiges Eiland locken. Also Aufgabenstellungen, die sich durch ein Höchstmaß an Originalität auszeichnen und niemals nicht mit einem schmucken Editor unter fünf Minuten kreiert werden könnten. Letzterer hat offensichtlich aus Platzgründen nicht mehr auf die CD (Datenmenge < 7 MB) gepaßt. Immerhin: das Preis-Leistungs-Verhältnis erfährt eine fundamentale Aufwertung durch zwei pfiffige Audio-Tracks im relaxten Reggae-Sound. **(pm)**

RANKING
Strategie
Spielspaß 30%
Hersteller Sunflowers
Preis DM 30,-
MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option
SYSTEM
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Gubble



Die isometrischen Levels werden stetig komplexer und anspruchsvoller.

Was um Himmelswillen ist ein Gubble? Diese Frage haben wir uns sicher alle schon einmal gestellt - sie wird endlich vom gleichnamigen Spiel von CDV beantwortet. Sie steuern so einen seltsamen Gubble mit riesigen abstehenden Ohren über einen Planeten, auf dem böse Piraten die armen Zymbots festgeschraubt, genietet und genagelt haben. Sie flitzen also in den insgesamt 150 Levels umher und suchen das passende Werkzeug, wie Hammer oder Schraubenzieher, um die Befestigungen zu lösen. Nachteil sind allerdings Roboter, Zahnräder und andere Widrigkeiten im Leben eines Gubble-Handwerkers, denn bei jeder Berührung verliert unser Gubble sein Werkzeug und einen Teil seiner Energie. Ist die Kraft gleich Null, geht unser Held den Weg alles Irdischen. Grafik und Sound sind für ein Denkspiel erfreulich gut, und das Leveldesign durchaus gelungen, obwohl sich trotz allem der Suchtfaktor etwas in Grenzen hält. **(fs)**

RANKING
Denkspiel
Spielspaß 70%
Hersteller CDV
Preis DM 70,-
MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option
SYSTEM
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Superspy



Müde Grafik und mäßige Sprachausgabe schrecken Profis ab.

Huch, Terroristen haben Omega geklaut! Diese „schrecklichste Waffe aller Zeiten" muß natürlich schnellstmöglich gefunden werden, deshalb bleibt die Aufgabe an Superagent Andrews hängen, einem zynischen Schnüffler mit dem ausgeprägten Hang zu Selbstgesprächen. Superspy wurde mit dem Macromedia Director entwickelt und bietet neben den bekannten Adventure-Zutaten wie Inventar, vielen Objekten und Gesprächen mit Dritten auch einige Action-Elemente. In manchen Szenen müssen Sie mit der Maus auf die Gangster feuern oder auf Videobändern bestimmte Personen markieren. Die Grafiken sind Standbilder, in die mäßig animierte Figuren im Cartoonstil einkopiert werden, die außerdem etwas steril wirken. Die deutsche Sprachausgabe ist relativ gelungen, aber wie alle Soundeffekte hängt sie den Animationen immer etwas hinterher. Die Rätsel sind für Profis lächerlich leicht, Einsteiger könnten durchaus Freude haben. **(fs)**

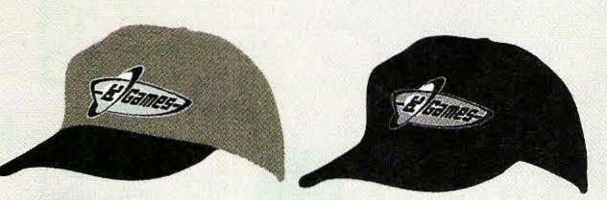
RANKING
Adventure
Spielspaß 47%
Hersteller Navigo
Preis DM 60,-
MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option
SYSTEM
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Die PC GAM

© neuro 8, COMPUTEC Verlag



Woll-Hats
mit gesticktem PC GAMES Logo
Größen: Einheitsgröße
Farben: oliv oder schwarz
DM 39,-



Baseballcaps
mit gesticktem PC GAMES Logo
Größen: Einheitsgröße, verstellbar
Farben: stone mit schwarzem Schild oder nur schwarz
DM 49,-

TEST YOUR HERO COMPATIBILITY

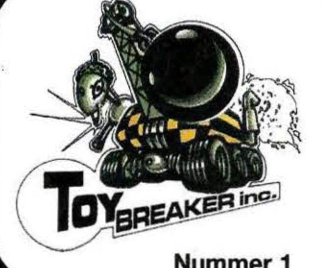




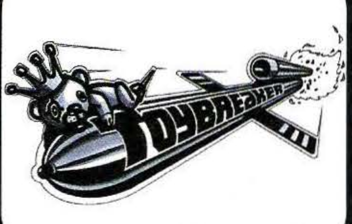
Kapuze mit Reißverschluß
mit gesticktem PC GAMES Logo
Größen: nur S möglich
Farben: schwarz, oliv
Backprint: in 6 Varianten möglich (siehe unten); auch ohne Backprint möglich

DM 79,- (ohne Backprint)
DM 89,- (mit Backprint)

Die Back-Prints:



Nummer 1



Nummer 2



Nummer 3



Nummer 4



Kollektion

Endlich ist es soweit, für alle PC GAMES Fans nun die PC GAMES Kollektion, mit gesticktem PC GAMES Logo auf den Vorderseiten und 6 möglichen Motiven auf der Rückseite der Shirts (siehe Backprints). Wer kein Motiv auf der Rückseite haben möchte, kann sein Shirt auch „nur" mit Logo bestellen. Alle Stücke in Super-Qualität zum Freundschaftspreis!

DM 79,-
(ohne Backprint)

DM 89,-
(mit Backprint)

V-Necks
mit gesticktem PC GAMES Logo

Größen: Freesize (X-XL), S
Farben: stone, schwarz, oliv
Backprint: in 6 Varianten möglich (siehe unten); auch ohne Backprint möglich

DM 49,-
(ohne Backprint)

DM 59,-
(mit Backprint)

Kapuzensweater
mit gesticktem PC GAMES Logo

Größe: nur XL möglich
Farben: stone, schwarz, oliv
Backprint: in 6 Varianten möglich (siehe unten); auch ohne Backprint möglich



BESTELLSCHEIN

Meine Adresse (bitte in Druckschrift ausfüllen!):

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Hiermit bestelle ich:

Stck.	Produkt	Backprint-Nr.	Farbe	Größe	Preis
	Wollhat	nicht möglich		Einheitsgröße	
	Baseballcap	nicht möglich		Einheitsgröße	
	Kapuzensweater			nur XL möglich	
	V-Neck			Freesize (X-XL)	
	V-Neck			S	
	Kapuze m. Reißverschluß			nur S möglich	
				zuzüglich Versandkosten DM 6,50	DM 6,50
				GESAMTBETRAG:	

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: **Computec Verlag, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.** Bitte beachten Angebot gilt nur im Inland. Farben sind aus drucktechnischen Gründen nicht verbindlich.





Nummer 5

Nummer 6



Herbert Perez' Tagebuch zu Stratosphere

Politikverdrossen

Wie schon im vergangenen Monat berichtet Herbert Perez auch in dieser Ausgabe über die neuesten Entwicklungen bei Stratosphere. Nachdem das alte Interface abgelehnt wurde, droht nun der Story das gleiche Schicksal.

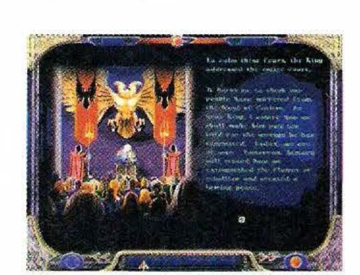


Das Interface wirkt zwar übersichtlich, der Sinn zahlreicher Schalter erschließt sich aber erst durch das Studium des Handbuchs.

28. Februar. Die Hintergrundstory bleibt ein Problem – es macht einfach nicht Klick. Die bösen Jungs erscheinen nicht böse genug und die Guten sind nicht ausreichend gut. Die Story ist nur ein kleiner Teil des Spiels, aber sie verknüpft die einzelnen Missionen. Man muß dem Spieler schon einen guten Grund geben, auf`s Spielfeld hinauszugehen und sich gegenseitig umzubringen. Ich habe einen Schriftsteller angeheuert, damit er sich das Skript ansieht und sein Glück daran versucht. Er hat eine Menge Erfahrung und hat schon Skripts zu AD&D- und Star Trek-Spielen geschrieben. Ich hoffe, er kann die schwachen Punkte der Hintergrundgeschichte finden und ausmerzen.

4. März. Ich habe gerade einen Brief von den Programmierern erhalten, in dem sie mir mitteilen, daß sie unbedingt die Framerate des Spiels erhöhen müssen. Im Augenblick läuft das Spiel zu langsam und sieht sehr abgehackt aus. Zu jeder Zeit können riesige Berge auf dem texturierten Untergrund auftauchen, und alle feindlichen Forts fliegen in Echtzeit berechnet umher. Jedes Fort hat Dutzende von Kampfeinheiten, jede aus individuellen 3D-Modellen aufgebaut, mit fünf bis sieben einzigartigen Texturen bedeckt und größtenteils auch noch animiert. Nimmt man noch Musik, Sprachausgabe, Zielhilfen sowie Regen und Schnee hinzu, ergibt das eine Menge Arbeit für jede heute erhältliche CPU. Wenn wir die Spielgeschwindigkeit in den nächsten Monaten nicht verdoppeln können, ist das Projekt zum Scheitern verurteilt.
Aber keine Angst – die Programmierer haben einen Plan! Dieser beinhaltet:
„Verzichten auf die Perspektivkorrektur der Berge und Modellierung aus mehr Dreiecken, damit man das nun entstehende Verkrümmen vermindert."
„Minimieren des Direct3D-Materials, das die modellierte Welt benötigt."
„Zusammenfassen der einzelnen Projektile zu größeren Feuersalven."
„Überarbeiten der Nebelalgorithmen an den Bergspitzen, um die gesamte Berechnung des Nebels zu beschleunigen."
OK, ich glaube, das reicht erst einmal. Ehrlich gesagt habe ich die Dokumentation jetzt dreimal gelesen, ohne eine Ahnung zu haben, wovon sie eigentlich reden. Alles, was wir für sie tun können, ist, sie mit Cola Light und Chips zu versorgen und ihnen und uns kräftig die Daumen zu drücken.

5. März. Ich erhalte einen Dummy von dem neuen Spiel-Interface. Es sieht gut aus, es ist übersichtlich, es ist farblich gelungen und es scheint alles zu können, was wir von ihm erwarten. Das Problem ist, daß es sich nur um ein Bild handelt, nicht funktioniert und definitiv auch die nächsten drei Wochen nicht funktionieren wird. Wenn das Interface Schwierigkeiten macht, müssen wir sie aber jetzt herausfinden, da wir später keine Zeit haben werden, sie zu beseitigen.
Ich drängte alle in meinem Team dazu, sich das Interface anzusehen und mir zu sagen, was sie davon halten. Natürlich gab es Schalter, deren Funktion nicht sofort klar war. Die Frage ist, wie man deren Funktion jedem klarmacht, wenn es so viele Schalter und so wenig Platz für sie auf dem Bildschirm gibt.



Da die alte Story bereits im Fantasy-Bereich zu finden war, ist eine Neuausrichtung kein Problem.



Die Artworks wurden direkt aus dem Spiel übernommen und kaum überarbeitet. Ob diese Qualität erhalten werden kann, ist noch fraglich.

7. März. Heute hatte ich eine interessante Unterhaltung mit unserem Skriptschreiber. Er war der Meinung, daß die aktuelle Hintergrundstory zu politisch sei – die Opposition kämpft um die Regierungsübernahme. Er schlug vor, der Story einen „mythischen" Anstrich zu verpassen: die Spielcharaktere sollten eher von menschlichen Leidenschaften wie Habgier, Liebe oder Haß getrieben werden als von einer politischen Gesinnung. Also sehen wir uns jetzt in griechischen Mythen, Fabeln und sogar Märchengeschichten nach Inspirationen um. Wegen der Art des Spiels muß die Story ziemlich kompakt und geradlinig sein, gleichzeitig muß der Spieler mehr hineininterpretieren können, als wir ihm vorgeben. Eigentlich brauchen wir einen Darth Vader und einen Luke Skywalker. In solchen Zeiten beginne ich, die Copyright-Gesetze wirklich zu hassen.

Herbert Perez ■
(Producer Stratosphere)



Es ist ziemlich genau ein Jahr her, seit Chris Roberts, Schöpfer der Wing Commander-Serie und Spiele-Programmierer der ersten Stunde, Origin/EA verlassen hat, um sein eigenes Unternehmen zu gründen. Obwohl er in dieser Zeit keine Interviews gab, kursierten die tollsten Gerüchte um seine neue Firma. Im folgenden Gespräch bricht Chris Roberts endlich sein Schweigen und erzählt uns alles Wissenswerte über die Zukunft von Digital Anvil.

von Markus Krichel

Interview: Chris Roberts

Sternschnuppe

Nachdem Du Origin verlassen hast, wurden natürlich sofort die tollsten Gerüchte verbreitet: „Chris Roberts will sich das Spotlight nicht mit Lord British teilen, hat Starallüren, überzogene Gehaltsforderungen." Ist da was dran?
Ich wollte mich schon vor fünf Jahren selbständig machen, aber dann kam die Fusion von Origin mit Electronic Arts und ein neuer Vier-Jahres-Vertrag dazwischen, der letztes Jahr auslief. Spiele entwickeln ist ein kreativer Prozeß, und in einem riesigen Unternehmen wie Electronic Arts muß man sich zu sehr den eingefahrenen Strukturen anpassen. Solange Du Wing Commander 17 oder Crusader 21 machen willst, ist alles bestens. Aber sobald Du etwas Neues anfangen möchtest, gehen die Lichter auf rot. Die Qualität eines Spiels hängt vom Entwicklerteam ab, und dieses Team sollte klein und innovativ sein.

Das bedeutet allerdings auch längere Entwicklungszeiten, oder?
Bei Origin hatte ich Designteams, die 30 oder 40 Mann stark waren. Davon waren sechs ständig abwesend und zehn andere auf der Suche nach einem neuen Job. Kleinere Teams, in denen sich jeder voll einbringt, sind effektiver und erfolgreicher. Designteams sollten daher auch direkt vom Erfolg eines Spiels profitieren! Wenn eine Million Spiele verkauft werden, sollte sich das auf den Konten aller Beteiligten bemerkbar machen. Bei Electronic Arts ist das nicht der Fall,

da bist Du nur ein Angestellter. Und genau das ist doch der Grund, warum so viele Designer ständig wechseln oder ihre eigene Firma gründen. Das will ich bei Digital Anvil vermeiden. Die Firma gehört den Angestellten, persönlicher Einsatz wird honoriert. Natürlich muß man auch was können, und Digital Anvil hat meiner Ansicht nach die talentiertesten Mitarbeiter.

Als da wären?

Tony Zurevec, der geistige Vater der Crusader-Serie. John Miles, der beste Soundmann der Branche. Marten Davies, der frühere Manager von Origin, kümmert sich um den geschäftlichen Teil. Auf der Designer-Seite haben wir dann noch ca. zwölf weitere Mitarbeiter, von denen die meisten an meinen früheren Spielen beteiligt waren. Alles erfahrene Leute, von denen jeder an mindestens zwei Hitspielen beteiligt war. Und natürlich mein Bruder Erin, der gerade Privateer: The Darkening abgeschlossen hat.

„Wing Commander gehört mir halt nicht mehr."

Und wie läuft die Zusammenarbeit unter den Brüdern?

Erin und ich wollten immer schon etwas gemeinsam machen. Allerdings wollte er sich erst seine Sporen verdienen, deshalb ging er zurück nach England, um Privateer alleine und unabhängig von mir und Origin zu produzieren. Jeder weiß, daß Erin ein hervorragender Designer und Programmierer ist, aber es war wichtig für ihn, sich das auch selbst zu beweisen.

Und dann wäre da noch Robert Rodriguez, der Regisseur von „El Mariacchi" und „From Dusk Til Dawn"...

Ich bin mit Robert seit fünf Jahren befreundet und halte ihn für einen der besten Regisseure in Hollywood. Er hat die Gabe, wirklich interessante Geschichten zu erzählen und diese originell zu präsentieren. Die Zusammenarbeit wird so aussehen, daß Robert einen Film dreht und gleichzeitig Videos für eines unserer Spiele produziert. Er wird natürlich auch an der Entwicklung und dem Design des Spiels beteiligt sein.

Und wie sieht es mit Deinen eigenen Plänen fürs Filmemachen aus?

Im Moment konzentriere ich mich aufs Spielemachen. Alles andere ergibt sich. Ich glaube nach wie vor, daß Video einen Platz in Computerspielen hat, solange es gut gemacht ist und sich nahtlos in die Story einfügt. Außerdem ist es praktischer und billiger als handgezeichnete Animationen. Budgets wie das für Wing Commander habe ich sowieso nicht mehr. Für das Geld könnte ich heute fünf Spiele machen. Also: Full Motion Video wird auch in der Zukunft fester Bestandteil in meinen Spielen sein!

Laß uns noch kurz auf die Vergangenheit zurückkommen. Vor zwei Jahren hast Du mir erzählt, daß Du eine neue Fantasy-Serie, basierend auf den Silverheart-Büchern von Michael Moorcock, entwickeln willst.

Ich hoffe sehr, daß wir Silverheart in der nahen Zukunft in Angriff nehmen können. Dazu ist es allerdings erforderlich, die Lizenz, die bei EA liegt, zurückzukaufen. Das sollte allerdings gelingen, da ich nicht glaube, daß EA das Spiel ohne mich entwickeln wird. Marten Davies wird EA hoffentlich in den nächsten Monaten dazu bewegen, uns die Rechte zu überlassen. In diesem Fall würden wir sogar noch dieses Jahr beginnen. Silverheart liegt mir persönlich sehr am Herzen, insbesondere weil ich bereits so viel Arbeit in das Spiel investiert habe.



„Full Motion Video wird auch in der Zukunft fester Bestandteil in meinen Spielen sein!"

Da wir gerade über Dinge sprechen, die Dir am Herzen liegen. Tut es Dir nicht ein bißchen weh, daß Du kein Wing Commander mehr produzieren kannst?

Das tut sogar verdammt weh, aber Wing Commander gehört mir halt nicht mehr. Dafür habe ich jetzt die Gelegenheit, etwas Neues zu produzieren. Irgendwann verlassen alle Kinder mal das Elternhaus; damit muß man leben. Origin arbeitet bereits an einer neuen Folge, die man zu Weihnachten veröffentlichen will.

Ich hoffe nur, daß EA dem neuen Team genug Zeit läßt, einen würdigen Nachfolger zu produzieren. Ansonsten wünsche ich allen Beteiligten viel Glück.

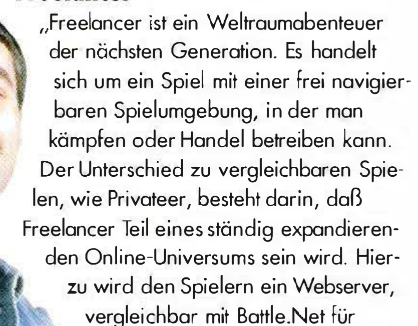


Chris Roberts und Tom Wilson bei den Aufnahmen zu Wing Commander 3. Auch in Zukunft möchte Chris Video-Sequenzen in seinen Spielen verwenden.



Die Spiele

PCG: Ok, und jetzt wollen wir alles über die neuen Produkte von Digital Anvil wissen. Und bitte nicht den üblichen PR-Hype, den man sowieso auf jeder Webseite nachlesen kann!
Chris (lacht): ... dann muß ich ja wohl. Also: Wir arbeiten zur Zeit an drei Produkten. Erin und ich arbeiten momentan an einem Spiel mit dem vorläufigen Titel...



Freelancer

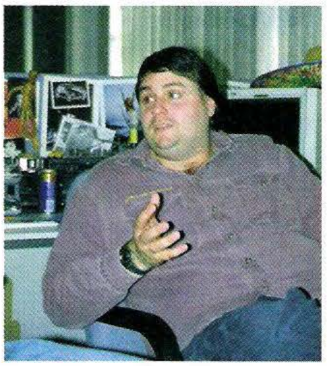
„Freelancer ist ein Weltraumabenteuer der nächsten Generation. Es handelt sich um ein Spiel mit einer frei navigierbaren Spielumgebung, in der man kämpfen oder Handel betreiben kann. Der Unterschied zu vergleichbaren Spielen, wie Privateer, besteht darin, daß Freelancer Teil eines ständig expandierenden Online-Universums sein wird. Hierzu wird den Spielern ein Webserver, vergleichbar mit Battle.Net für Diablo, zur Verfügung gestellt. Charaktere aus dem normalen Stand-Alone-Game können mit allen Statistiken und Schiffen im Online-Spiel übernommen werden. Der einzige Unterschied zwischen Online und Offline besteht darin, daß man im Online-Spiel gegen oder mit menschlichen Gegnern spielt. Das Online-Universum unterliegt ständigen Veränderungen. Es können Kriege oder Hungersnöte ausbrechen und Spieler müssen sich den jeweiligen Situationen anpassen. Dadurch ergibt sich ein selbstregulierender „Spiele-Organismus", in dem man ständig mit neuen Situationen konfrontiert wird. Darüber hinaus wurde eine Hintergrundgeschichte eingewebt, in der jeder User eine eigene Rolle spielt und somit deren Ausgang beeinflussen kann", umschreibt Chris Roberts das Konzept von Freelancer.
„Wir arbeiten an einer neuen Benutzeroberfläche, die wesentlich einfacher ist als beispielsweise die in Wing Commander und mit dem Spieler wächst. Die ersten Schiffe sind extrem einfach zu kontrollieren und verfügen nur über die notwendigsten Komponenten. Danach wird die Schwierigkeitsstufe stetig ansteigen, aber das Interface wird so intuitiv sein, daß man eigentlich gar kein Handbuch brauchen wird."

Conquest

„Unser zweiter Titel wird ein 3D-Echtzeit-Strategiespiel unter dem Arbeitstitel Conquest. Auch hier wird es sich um ein Weltraumspiel handeln. Man beginnt auf einem unerforschten Planeten, baut Wohneinheiten, Forschungszentren und sucht nach Bodenschätzen. Im Gegensatz zu anderen Spielen, in denen der Spieler alle Einheiten individuell kontrolliert, übernimmt man im strategischen Teil von Conquest die Aufgaben eines Flottenadmirals. Während der Schlachten können dann nur noch generelle Anweisungen erteilt werden. Alle Kampfhandlungen laufen aufgrund der gegebenen Marschrouten ab und werden visuell so dargestellt, wie man es aus `Die Rückkehr der Jedi Ritter´ kennt. Conquest wird mit ziemlicher Sicherheit ein reines Multiplayer-Spiel werden."

Battle Car

„Tony Zurovec arbeitet an einem futuristischen Spiel, das sich ein wenig an dem Klassiker Car Wars orientiert. Es spielt sich in der nahen Zukunft ab, ca. 50 Jahre nach unserer Zeit, in einem Universum, das dem der Mad Max-Filme nicht unähnlich ist. Der Spieler fährt von der Ost- zur Westküste der Vereinigten Staaten, sorgt für Ordnung und bekämpft Syndikate. Die Städte sind autonom und unterliegen alle ihren eigenen, meist kriminellen oder despotischen Gesetzen. Es handelt sich um ein 3D-Spiel aus der Sicht des Betrachters mit sehr detaillierten 3D-Objekten, wie beispielsweise Fußgänger, die man über den Haufen fahren will, Gebäude oder die Kampffahrzeuge der Gegner. Das Auto dient als Waffe und wird im Verlauf des Spiels immer moderner, schneller und gefährlicher. Wie alle Digital Anvil-Produkte, wird auch dieses über Full Motion Video-Sequenzen und eine durchdachte und packende Handlung verfügen."



Erin Roberts wollte sich erst „seine Sporen verdienen", bevor er mit Chris eine Firma gründete.

Am Anfang sah es fast so aus, als würde EA Eure neuen Produkte vertreiben. Dann kam quasi über Nacht Microsoft ins Spiel...

Korrekt. Microsoft ist ein Teilhaber in Digital Anvil und wird unseren Vertrieb übernehmen. Microsoft hat jedoch keinen Einfluß auf den kreativen Prozeß. Wir haben ein Vertriebsabkommen für die ersten beiden Produktzyklen, d. h. die ersten fünf bis sechs Spiele, abgeschlossen.

Habt Ihr schon mal daran gedacht, eine Partnerschaft mit Intel einzugehen. Immerhin haben Deine Spiele in der Vergangenheit Tausende von Fans von der Notwendigkeit eines Prozessor-Upgrades überzeugt?

Das versuchen wir gerade! Allerdings ist Intel nicht so kooperativ, wie wir uns das vorgestellt hatten, daher reden wir auch mit anderen Herstellern.

Chris, vielen Dank für dieses Gespräch. Damit sollten alle Gerüchte und Phantastereien um Deine und die Zukunft von Digital Anvil wohl endgültig aus der Welt geschafft sein.

„Die Qualität eines Spiels hängt vom Entwickler-team ab, und dieses Team sollte klein und innovativ sein."

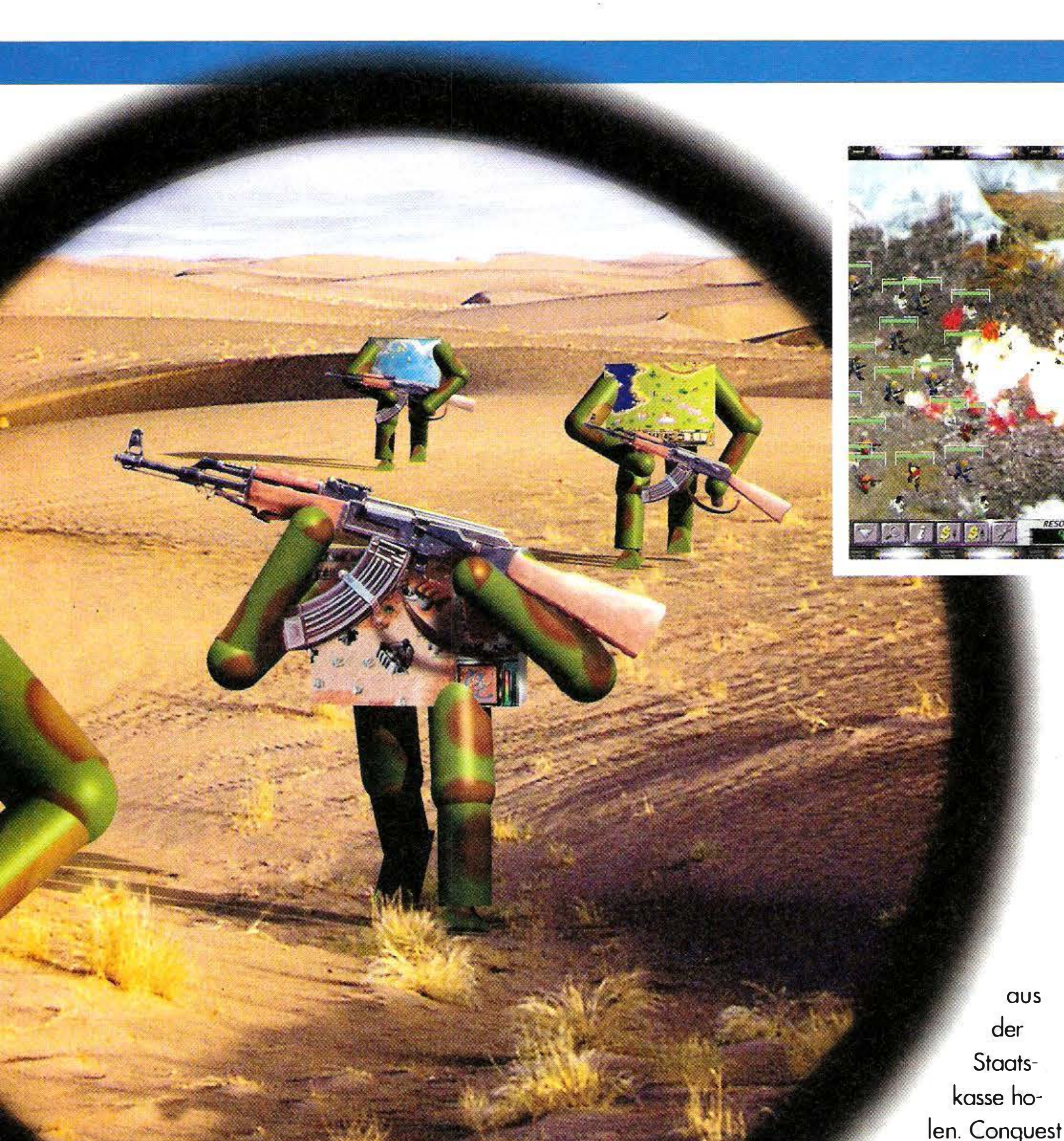
Die deutsche Spielergemeinde hat mich bisher immer unterstützt und sehr zum Erfolg meiner Spiele beigetragen. Ich hoffe, daß sich das auch in der Zukunft für Digital Anvil fortsetzt, wenn wir Ende nächsten Jahres unsere ersten Titel veröffentlichen. Wir werden unser Bestes tun, niemanden zu enttäuschen.
Vielen Dank für das Gespräch, Chris.

Die Echtzeit-Strategiespiele 1997

Spähtrupp

Alarmstufe Rot: über ein Dutzend neuer Echtzeit-Strategiespiele wird allein 1997 über die Händlerregale hereinbrechen. Kaum ein Hersteller, der momentan kein Programm mit Echtzeit-Touch entwickelt, kaum ein Leserbrief, in dem nicht nach dem aktuellen Stand der Dinge in Sachen Command & Conquer 3 (!), StarCraft oder Dominion gefragt wird. Die Folge: die Vielfalt an geplanten Titeln ist nahezu unüberschaubar geworden. Warbreeds und War Inc., Dark Colony und Dark Reign - wer soll da noch durchblicken? Zeit für eine Bestandsaufnahme: die spannendsten Innovationen, die technisch herausragendsten Entwicklungen, die abenteuerlichsten Features auf einen Blick. Welches Spiel tritt die Nachfolge von Command & Conquer und WarCraft 2 an? Von Petra Maueräder

Der Tatendrang der Hersteller kommt natürlich nicht von ungefähr: WarCraft 2 hat sich laut Blizzard in den ersten drei Monaten weltweit mehr als 500.000 mal verkauft, Westwood meldet für Command & Conquer 2 gar 1,5 Millionen Exemplare innerhalb von vier Wochen. Allein in Deutschland sollen „Der Tiberiumkonflikt" und die Mission-CD „Der Ausnahmezustand" nach Herstellerangaben bislang unglaubliche 460.000 mal über die Ladentische gegangen sein; Alarmstufe Rot hat mittlerweile 450.000 Fans gefunden. Verständlich also, daß angesichts solcher Zahlen in vielen Programmierer-Augen güldene Dollar-Zeichen aufblinken. Dabei kommt es einigen Nachzüglern offenbar gar nicht so sehr darauf an, umwerfend viel Neues in ihre Programme einzubauen. Es genügt bereits, die gesetzten Maßstäbe zu erfüllen. In einer Pressemitteilung zu „Sea Wars" verspricht Sierra zum Beispiel „Echtzeit-Strategie, die sich auf das besinnt, was bei den „zwei anderen" so viel Spaß gemacht hat". Und weiter: „Viele Mitbewerber vernachlässigen die Grundlagen des Echtzeit-Genres und streben Verbesserungen in Bereichen an, die die „zwei anderen" für ihren Erfolg nicht gebraucht haben." Doch auf welche Spiele lohnt es sich zu warten? Wir haben für Sie vorsortiert und stellen Ihnen im folgenden alle relevanten Programme vor, die Sie voraussichtlich noch in diesem Jahr kaufen können. Aufgrund dieser Beschränkung fehlt auch C&C: Tiberium Sun. Zwar gibt es zu diesem Thema viele Gerüchte, aber bislang weder konkrete Fakten noch Screenshots. Fest steht nur: C&C 3 kommt, und zwar definitiv erst 1998. Genauso übrigens wie WarCraft 3, das zwar noch nicht offiziell angekündigt wurde, aber dem Gesetz der Serie nach fast schon obligatorisch ist. Beide Hersteller laborieren jedoch derzeit noch an „Altlasten" (StarCraft bzw. Lands of Lore 2 und Blade Runner), die auf jeden Fall vorher auf den Markt kommen dürften. Worauf wir ebenfalls weitgehend verzichtet haben, ist die langatmige Schilderung der oftmals entbehrlichen Hintergrundstories, da sich die hochdramatischen Schwänke um allzu übermütige Aliens und die vom Aussterben bedrohte Menschheit doch allzuoft wiederholen.



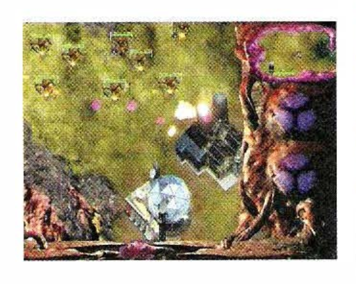
65.000 Farben zaubern bei Data Designs Conquest Earth furiose Flammenmeere auf den Bildschirm.

Conquest Earth

PC Games-Einschätzung:

Conquest Earth gehört eindeutig mit zum Favoritenkreis. Exzellente Grafik und Unmengen guter Ideen, die auf den Anregungen und Wünschen absoluter Echtzeit-Freaks basieren, sprechen für das in Kürze erscheinende Programm.

Nicht Fred vom Jupiter, sondern aggressive Aliens vom selben Gestirn auf der Suche nach einer zusätzlichen Filiale schauen auf der Erde vorbei und wollen es sich hier gemütlich machen. Da stören eigentlich nur noch ein paar Millionen Menschen - also weg damit. Gekämpft wird in 30 Metropolen, macht insgesamt 60 Missionen, da Sie entweder auf Seiten der Außerirdischen oder der Erdlinge kämpfen. Die Besucher verfügen über das beneidenswerte Talent, sich in jede beliebige Einheit zu verwandeln. Getreu dem Motto „Was für Pamela Anderson gut ist, kann für uns nicht schlecht sein", bauen die Aliens Silikon ab, während sich die Humans ihre Credits u. a. aus der Staatskasse holen. Conquest Earth spielt sich ebenso wie WarCraft 2 oder Alarmstufe Rot zu Lande, zu Wasser und in der Luft ab, glänzt mit zoombarer SVGA-Grafik (HiColor-Qualität, 65.000 Farben) und einer überaus flexiblen Steuerung. Zwei Beobachtungsfenster à la Die Siedler 2 informieren gestreßte Kommandeure über Vorgänge an frei wählbaren Orten. Wie geht's der Lieblings-Kompanie, wie ist die Lage an der Front? Fragen, deren Beantwortung ab sofort kein hektisches Herumscrollen mehr erfordert.



Dark Colony

PC Games-Einschätzung:

Viele optische und inhaltliche Gemeinsamkeiten mit SSIs Warwind, ohne auf einem Gebiet Maßstäbe zu setzen. Wird das zähe Gameplay der Beta-Version noch überarbeitet, hat Dark Colony wegen der ansonsten soliden Gestaltung dennoch gute Chancen.

Ein Spiel, bei dem man seine Siedlung auch im Dunkeln errichten kann, muß ganz einfach „Dark Colony" heißen. So ge-



Nur eines von vielen sinnvollen Conquest Earth-Features: die beiden Beobachtungsfenster liefern Ihnen Bilder von beliebigen Nebenkriegsschauplätzen.







Leuchtende Beispiele: pompöse Explosionen tauchen die Umgebung in gleißendes Licht (Dark Colony).

schehen im Falle von Gametek: Dark Colony umfaßt sowohl Missionen am hellichten Tag als auch in der finsteren Nacht. Gebaut und erforscht wird auf rund 30 verschiedenen Planeten, mit denen die menschlichen Bedürfnisse (zusätzlicher Lebensraum, mehr Rohstoffe) befriedigt werden sollen. Problem: die dortigen Außerirdischen wollen ihren Lebensraum partout nicht kampflos herausrücken. Also werden die gerenderten Einheiten ausgepackt und auf die gegnerischen Stützpunkte losgelassen. Die liebevollen Animationen haben fast schon WarCraft 2-Niveau: wenn eines der Fahrzeuge seinen Geist aufgibt, zerfällt es in seine Einzelteile, und die Reifen kullern über den Boden. Mehrere Zoomstufen gewährleisten optimalen Überblick in jeder Phase des Spiels. Besonders stolz ist Gametek auf das exzessiv eingesetzte „Light-Sourcing": wo immer etwas explodiert oder in Flammen aufgeht, wird die unmittelbare Umgebung mit „beleuchtet". Bei größeren Auseinandersetzungen ähnelt das Bild dann auch mehr der Bühnenshow von DJ Bobo als einem PC-Spiel: Rauch und Nebel wabern durch die Landschaft, Funken sprühen und Lasersalven zischen den Einheiten um die Ohren.

Dark Reign: The Future of War

PC Games-Einschätzung:

Dark Reign überzeugt auf allen Gebieten - aus jetziger Sicht der mit Abstand vielversprechendste aller vorgestellten Titel.

Was tun, wenn im 97er-Releaseplan in der Spalte „Genre" nirgendwo die magischen Worte „Echtzeit-Strategie" auftauchen? Vor dem Problem stand auch Activision und hat deshalb Ende letzten Jahres kurzerhand ein fast fertiges Spiel des australischen Labels Auran aufgekauft. Titel: Dark Reign. Und Dark Reign trägt seinen Untertitel „The Future of War" (dt. Die Zukunft des Krieges) zu Recht - kein Mitbewerber bietet so viele Innovationen in einem einzigen Spiel. Damit das Ganze auch schön spielbar bleibt, sorgt Ex-Blizzard-Mitstreiter Ron Millar (siehe Interview) für den nötigen Feinschliff. Herzstück des Progamms ist eine Engine, die den jeweiligen „Bodenbelag" sowie die Höhenstufe berücksichtigt. Auf einem Berggipfel postierte Artillerie-Einheiten können nicht nur weiter „sehen", sondern natürlich auch weiter feuern. Wer wissen möchte, welche Überraschungen sich hinter einem Hügel verbergen, muß ihn entweder erklimmen oder außen herumfahren. In Schützengräben oder hinter Bäumen läßt es sich zudem vortrefflich verschanzen. Weitere Konsequenz: auf Wüstensand oder matschigem Schnee kommt ein Transporter bei weitem nicht so schnell voran wie auf einer geteerten Straße - wenn überhaupt. Absolut einzigartig: die Einflußmöglichkeiten auf die KI jeder einzelnen Einheit. Zwei Regler beeinflussen Mut und Eigenhändigkeit, d. h. ein Krieger darf im Ernstfall selbst entscheiden, ob er lieber den Rückzug antritt oder Widerstand leistet. Ein ausgeklügeltes Waypoint-System mit abspeicherbaren Routen ermöglicht sowohl einfache Patrouillengänge als auch bis ins Detail durchgeplante Groß-Offensiven. Auch der Multiplayer-Modus geht weit über das Gewohnte hinaus: die Parteien können nicht nur Allianzen bilden, sondern haben optional auch gegenseitigen Zugriff auf Geld, Gebäude und Einheiten.



Der Missions-Editor von Dark Reign wird wie ein Malprogramm bedient und ermöglicht sogar das Gestalten eigener Einzelspieler-Karten.



Jede Strategie muß auch auf die jeweilige Landschaft abgestimmt werden (Dark Reign).

Dominion

PC Games-Einschätzung:

In Sachen Präsentation einfach unschlagbar. Stimmen Leveldesign und KI, dürfte Dominion locker in den Referenz-Bereich vordringen.

Eigens für die 3D-Kampfroboter-Schlacht G-Nome und Dominion hat 7th Level ein komplett neues Universum aus dem Boden gestampft. Vier Parteien mit völlig unterschiedlichen Vor- und Nachteilen, vier Landschaften (Schnee, Lavagestein, Gras, Wüste) und über 50 Missionen sind nicht die einzigen Pluspunkte, die Dominion in die Reihe der aussichtsreichsten Echtzeit-Strategiespiele hieven. Abgesehen von Land- und Seestreitkräften müssen Sie auf nichts verzichten: defensiv eingestellte Basis-Architekten unter den Echtzeit-Fans bauen sich hermetisch abgeriegelte Trutzburgen aus jeweils 16 Gebäudetypen, während angriffslustige Generäle auf ein gutes Dutzend Soldaten, Kampfroboter und Fahrzeuge zurückgreifen können - pro Rasse! Dazu gehören zum Beispiel Einheiten, die sich unterirdisch bis in die gegnerische Basis wühlen. Mittels einer mobilen Plattform können ganze Truppenverbände in Sekundenschnelle von einem Ort zum anderen gebeamt werden - Prädikat: besonders effektiv. Wenn's sein muß, gehen die Soldaten auch mal in die Knie oder robben bäuchlings voran, um einem Kugelhagel zu entgehen. Von eher untergeordneter Bedeutung ist der wirtschaftliche Aspekt: Credits werden durch den bloßen Bau von Raffinerien bereitgestellt, während die Energie aus Kraftwerken kommt und via Transformatoren in alle Winkel der Republik transferiert. Der eigentliche Clou an Dominion: feingliedrige, perfekt gerenderte Grafik in einer Qualität, die derzeit ihresgleichen sucht. Die passende Grafikkarte und RAM-Ausstattung vorausgesetzt, ist eine Auflösung von bis zu 1.280 x 1.024 Bildpunkten keine Utopie. Aber auch in den drei niedrigeren Auflösungen (640 x 480, 800 x 600, 1.024 x 768) kommen die Animationen der Einheiten hervorragend zur Geltung.



Die hohen Auflösungen von Dominion haben nicht nur ästhetische Vorzüge: mehr Pixel pro Bildschirm bedeuten nämlich auch besseren Überblick.



Myth

Nur echt mit dem feucht-fröhlichen „Tie-Aytsch“: Myth wird unter Experten als einer der „heißesten“ Echtzeit-Titel dieser Saison gehandelt. Dem blutrünstigen Gemetzel rund um zünftige Ritterlsleut' haben wir einen eigenen Preview in dieser Ausgabe gewidmet.

Outpost 2: Rebellion der Kolonien

PC Games-Einschätzung:

Durch die starke Anlehnung an SimCity bzw. Civilization 2 sowie ungewöhnlich viele WiSim-Elemente wird sich Outpost 2 (quasi ein Master of Orion 2 in Echtzeit) deutlich von den anderen Neuerscheinungen mit Science-Fiction-Thematik abheben.

Derbe Spieldesign-Schnitzer und etliche Bugs haben das im Vorfeld hochgelobte Outpost (quasi ein SimCity im Weltraum) trotz bemerkenswerter SVGA-Rendereien zu einem Debakel für Sierra werden lassen. Teil 2 entspricht eher einer Echtzeit-Version der bislang rundenbasierten Mixtur aus Ressourcenmanagement und Ausbau eines intergalaktischen Stützpunkts. Je nach Temperament und Gesinnung managen Sie das Hauptquartier („Eden“) oder das Lager der Re-





Die Iconleiste der unteren Bildschirmleiste enthält die konstruierbaren Einheiten-/Gebäude-Typen und eine verkleinerte Übersichtskarte (Dominion).



Mit dem recht beschaulichen Vorgänger hat Outpost 2 nur noch wenig gemein: das Gameplay tendiert inzwischen unverkennbar in Richtung C&C.





Kein modernes Echtzeit-Strategiespiel ohne gerenderte Grafik - auch Outpost 2 macht da keine Ausnahme.

bellen („Plymouth"), die ebenso wie das gesamte Gestirn einem kontinuierlichen Tag- und Nachtwechsel unterliegen. Außerdem steht es Ihnen frei, in aller Ruhe vor sich hinzusiedeln und dabei innerhalb einer 12-teiligen Kampagne bestimmte Vorgaben zu erfüllen (Bevölkerungszahl, Vormachtstellung im Bergbau etc.) oder aber die gegnerische Basis mit Ihren Truppen in Echtzeit zu attackieren. Die Voraussetzungen für beide Alternativen sind identisch: intensive Forschung und eine florierende Wirtschaft - die Bewohner Ihres kleinen Imperiums wollen ernährt, beschäftigt und entlohnt werden. Sporadische Meteoriten-Einschläge, Erdbeben, Sandstürme, innerbetriebliche Aufstände und natürlich die bewaffneten Auseinandersetzungen mit den bis zu sechs Gegenspielern auf demselben Planeten halten den Spieler auf Trab - insbesondere im Netzwerk-Modus.

Outpost 2 wird wahlweise mit 256 oder 65.000 Farben betrieben und natürlich wieder tonnenweise Gerendertes vom Feinsten bieten.

Sea Wars

PC Games-Einschätzung:

Auch wenn der erste weltweit verfügbare Screenshot noch nicht sonderlich berauschend aussieht: die vielen Neuerungen und das ungewöhnliche Szenario machen Sea Wars zu einem Programm, dessen weitere Entwicklung man unbedingt im Auge behalten sollte.

In einer Art „Waterworld" spielt Sea Wars, Sierras „Geheimwaffe" gegen Westwood und Blizzard. Das weitgehend überflutete Terrain macht den Reiz dieses erst vor kurzem bekanntgegebenen Projekts aus, in dem sich alles um das Element Aquadium (ermöglicht Exkursionen jenseits der Lichtgeschwindigkeit) dreht. Da die dunkle Seite der Macht, die sogenannte Föderation, dieses Material für die Welteroberung zu mißbrauchen droht, ist eine kleine Schar abtrünniger Wissenschaftler auf der Suche nach Verbündeten, um eben dieses zu verhindern. Spieldesign, Grafik, Missionen und Gameplay (Bau von Verteidigungs-Stützpunkten, Erforschung der Karte, Aquadium-Gewinnung usw.) orientieren sich absichtlich stark an Command & Conquer. Bedingt durch das Szenario haben Sie es hauptsächlich mit Fregatten, Zerstörern, U-Booten und nicht zuletzt Tauchern zu



Cool Water: in Sea Wars spielt sich die Action auf und unter der Wasseroberfläche ab. In Seehäfen werden U-Boote und Luftkissenboote konstruiert.

Work in Progress

Die aktuellen Trends im Echtzeit-Strategiebereich:

Terrain
Für einen C&C-Panzer spielt es nicht die geringste Rolle, ob er durch den Sand pflügt oder über eine Wiese rattert. Für ein Dark Reign-Kettenfahrzeug allerdings schon, denn der Untergrund beeinflußt maßgeblich die Geschwindigkeit.

Waypoints
Zwar besitzt jedes Echtzeit-Strategiespiel eingebaute „Pfadfinder", die den Weg einer Einheit von Punkt A nach Punkt B berechnen. Für Streifzüge von Wachposten oder größere Invasionen empfiehlt es sich, den einzuschlagenden Weg genau vorzugeben. Moderne Spiele wie Dark Reign oder Conquest Earth erlauben das Abspeichern von Routen zum mehrmaligen Gebrauch.

Tarngebäude
Wer Alarmstufe Rot im Multiplayer-Modus gespielt hat, ist bestimmt schon auf die eine oder andere Attrappe hereingefallen - superbillige, täuschend ähnliche Konstruktionen, die lediglich zur Ablenkung dienen. Auch Dark Reign-Spieler werden davon künftig sicherlich des öfteren Gebrauch machen.

Editor
Inzwischen fast schon ein essentielles „Muß": der integrierte Szenario-Editor. Und zwar nicht nur für Multiplayer-, sondern auch für Einzelspieler-Karten. Serienmäßig dabei u. a. bei Dominion, Dark Reign und Dark Colony.

Stapelverarbeitung
Wer in C&C fünf Mammutpanzer fabrizieren lassen möchte, muß auf die Fertigstellung des ersten warten, dann den zweiten in Auftrag geben, wieder warten usw. Das geht auch etwas komfortabler: bei vielen Echtzeit-Strategiespielen können Sie die Anzahl der gewünschten Einheiten gleichen Typs bereits bei der „Bestellung" vorgeben. Unter anderem bieten KKND, Dark Reign und Dark Colony diese Möglichkeit.

Individuelle Einheiten-Ausstattung
Vorbei die Zeiten des Pret-à-Porter - zumindest für Spieler von Sea Wars und War Inc.: umfangreiche Baukästen ermöglichen die Konstruktion beliebig zusammengesetzter Einheiten durch die Auswahl von Fahrgestell, Panzerung, Waffensystem und Schutzschild.

Justierbare KI
Bei Dark Reign können Sie Mut und Autonomie einer Einheit fast stufenlos wählen; Conquest Earth hingegen bietet sechs verschiedene Kampfmodi an, mit denen sich das Verhalten der Untertanen sehr genau dosieren läßt.

tun. Überlebende Untertanen können gesundgepflegt bzw. repariert und für den weiteren Gebrauch upgegradet werden. Im Multiplayer-Modus geht das Spiel so weit, daß Alliierte sowohl auf eigene als auch auf die Units der Verbündeten zugreifen können.

Siege (Arbeitstitel)

PC Games-Einschätzung:

Direkter Konkurrent zu Myth mit imponierender 3D-Grafik und überdurchschnittlich hohem Action-Gehalt.

Nicht verwechseln: Siege hat nichts zu tun mit Interplays Echtzeit-Klassiker Siege (übrigens von Ali Atabek, dem Schöpfer von Castles und M.A.X.). Mit großer Wahrscheinlichkeit wird Telstars Top-Secret-Projekt deshalb in den nächsten Wochen auf einen anderen Namen getauft. In der Zwischenzeit zeigen wir Ihnen schon mal die ersten verfügbaren Screenshots und verraten Ihnen, daß es sich bei Siege um ein Burgen-Belagerungs-Programm handelt, anzusiedeln im 14. Jahrhundert. Siege ist Echtzeit in Reinkultur - anstatt in jahrzehntelanger, entbehrungsreicher Arbeit eine eigene Festung hochzuziehen, erobert man sich lieber eine der 20 vorhandenen Burgen. Das geht schneller und ist außerdem gut für's Image. Raubend und brandschatzend ziehen Sie mit Ihrer Armee durch die alles andere als idyllische mittelalterliche 3D-Welt. Ihre Mannschaft besteht anfangs gerade mal aus einer Handvoll herumlungernder Gelegenheits-Helden. Bei entsprechenden Erfolgen sind Sie aber schon bald mit ganzen Hundertschaften von Bogenschützen, Soldaten (bewaffnet mit Schwertern, Hellebarden usw.) und Rittern unterwegs, die außerdem Rammböcke, Katapulte, Leitern und Belagerungstürme mitbringen. Zu einem beliebigen Zeitpunkt darf man in den Kampf eingreifen und einzelne Einheiten selbst steuern. Die Grafik-Engine ist dermaßen flexibel, daß Sie die Schlacht aus jeder erdenklichen Perspektive angehen und sich fast beliebig nahe an die mit aufwendigen Texturen beklebten Polygon-Krieger heranzoomen können.



Kommen Ihre Mannen der belagerten Festung zu nahe, werden sie u. U. von siedend heißem Öl begrüßt, das die Bewohner von den Zinnen kippen.



Bei Blizzards nächstem Echtzeit-Hit StarCraft wechseln sich Weltraum-Missionen mit Bodeneinsätzen auf diversen Planeten ab.

StarCraft

PC Games-Einschätzung:

Noch vor der E3 in Atlanta will Blizzard neue Screenshots und Infos freigeben, mit denen sich StarCraft sicher besser einstufen läßt als zum jetzigen Zeitpunkt.

StarCraft heißt das Spiel, das nach den Vorstellungen von Blizzard in die gewaltigen Fuß-

---

Größere Einheitenvielfalt
Mediziner kurieren verletzte Söldner, Spione dringen unerkannt in die gegnerische Basis ein, Ingenieure (de-)aktivieren Computersysteme, Commando-Bots & Tanyas legen ganze Stützpunkte in Schutt und Asche - Spezialeinheiten sind das Salz in der Echtzeitsuppe. Besonders ideenreiche Gestalten und Vehikel finden Sie vor allem in Dominion, Dark Reign und Dark Colony.

Einheiten-Upgrades
Wer überlebt, wird befördert - diese Hoffnung dürfen sich zukünftig immer mehr Einheiten machen. Dark Reign, Conquest Earth und Sea Wars sind drei Beispiele für die praktische Umsetzung dieser Idee.

Kampf-Button
Für einen kleinen Button mit der Aufschrift „A" (wie „Attack") werden wir den Bitmap Brothers ewig dankbar sein: in Z sorgt ein Klick auf den hektisch blinkenden Knopf dafür, daß man augenblicklich ins Kriegsgeschehen gebeomt wird. Während sonst mühselig scrollend nach schreienden Pixel-Soldaten gesucht werden muß, genügt bei Z ein einziger Tastendruck. Geprüft, für gut befunden und deshalb u. a. in Planung für Dark Reign und Dominion.

Beobachtungsfenster
Das Fenster zum (Bau-)Hof: weil man auf den zum Teil riesigen Karten nicht überall gleichzeitig sein kann, informieren geschickt postierte Kameras stets aktuell über die Situation an strategisch relevanten Punkten. Bisher leider nur für Conquest Earth vorgesehen.

Formationen
Zuerst die robusten Panzer, dahinter die empfindlichen Raketenwerfer und als Begleitschutz einige Soldaten - schön wär's, wenn's bei dieser Formation auch im Getümmel einer Schlacht bliebe. Statt dessen kurven die Einheiten meistens kreuz und quer durch die Gegend. Damit ist jetzt Schluß - in Conquest Earth, Dark Reign und Dominion hat sich die Truppe widerspruchslos an Ihre Struktur-Vorgaben zu halten.

Multiplayer-Modus
Dark Reign und Sea Wars bieten den kollektiven Zugriff auf Einheiten und Rohstoffe - ein entscheidender Vorteil für alliierte Netzwerk-Spieler.

Spielen im Internet
Full House im Westwood Chat: hier treffen sich Gleichgesinnte aus aller Herren Länder zum virtuellen Weltkrieg. NOD gegen GDI, Alliierte gegen Sowjets - zu jeder Tages- und Nachtzeit findet sich dank Internet ein geeigneter Rivale. StarCraft ist der nächste Kandidat für Blizzards hauseigenes Battle.net-System (siehe Diablo), andere Hersteller wie Activision haben ähnliche Projekte in Planung.

Wechseljahre

Time to say good-bye: Ron Millar (28), Blizzard-Gamedesigner der ersten Stunde (Lost Vikings, Diablo, WarCraft 1+2, StarCraft), hat es berühmten Kollegen wie Peter Molyneux, Chris Roberts, Sid Meier oder Warren Spector gleichgetan und seine Zelte beim angestammten Brötchengeber abgebrochen. Seine Beweggründe hat er anläßlich der Präsentation seines neuen Projekts in der PC Games-Redaktion offenbart.

PCG: Dein überraschender Wechsel von Blizzard zu Activision hat für viel Aufsehen gesorgt. Was hat Dich zu diesem Schritt veranlaßt?
Die nächsten fünf Jahre bei Blizzard hätten sehr wahrscheinlich aus WarCraft 3, 4 und 5 bestanden. Für Blizzard sind das hundertprozentige Chartbreaker, aber für mich artet das in Routine aus. Ich brauche kreative Freiräume und will mich thematisch nicht so stark einschränken lassen. Statt mit einer riesigen Armee aus Programmierern, Grafikern und Designern wollte ich lieber mit einem kleinen, überschaubaren, enthusiastischen Team zusammenarbeiten. Deshalb besteht meine neue Firma Redline Games momentan noch aus zwei Personen.

PCG: Wie hat Blizzard auf Deine Entscheidung reagiert?
Zunächst etwas perplex, weil alles so schnell ging, aber nicht wütend, denn ich habe mich schließlich nicht im Streit von Blizzard getrennt. Eher traurig, vor allem Allen (gemeint ist Blizzard-Boß Allen Adham, Anm. d. Red.). Wir waren über Jahre hinweg fast so etwas wie eine richtige Familie und hatten viel Spaß und Erfolg miteinander. Die Jungs bei Blizzard sind echt schwer in Ordnung. Obwohl ich meiner Ex-Firma sehr viel zu verdanken habe, wollte ich meine Ideen in einem völlig neuen Projekt einbringen. Also habe ich mich auf dem Markt umgeschaut und mit vielen Leuten gesprochen. Bei Dark Reign genügte ein kurzer Blick in die Engine, um zu wissen: Das ist es! Als Dark Reign von Activision gekauft wurde und man mich gefragt hat, ob ich daran mitarbeiten möchte, habe ich keine Sekunde gezögert.



Die Schadensanzeige in der Statusleiste dokumentiert den Zustand des angeklickten Raumschiffs, das hier von einem Geschwader attackiert wird.

stapfen treten soll, die die WarCraft 2-Orcs hinterlassen haben. Wer bei dem Titel auf ein „WarCraft im Weltraum" tippt, liegt nicht allzu falsch. Drei verschiedene Rassen (Terran, Protos, Zurg) bekriegen sich sowohl auf den Planeten als auch in einem 3D-Universum mit Raumschiffen und Bodentruppen in allen Größen und Ausführungen.
Der Nachschub an frischem Bildmaterial und zusätzlichen Infos stockt momentan, da in den letzten Monaten intensivst mit mehreren Konzepten und Grafikstilen herumexperimentiert wurde.

WarBreeds

PC Games-Einschätzung:
Wenn Broderbund die Fehler von Bullfrog vermeidet, steckt in dem gen-ialen Konzept eine Menge Potential. Wir warten gespannt auf die erste spielbare Version.

Viel ist es nicht, was Hersteller Broderbund momentan über sein WarBreeds herausrückt, aber die spärlichen Infos deuten auf ein Spiel im Stil von Bullfrogs Gene Wars hin. Ihre Forschungs-Abteilung bringt immer abenteuerlichere Spezies hervor, die mittels eines genetischen Universalmaterials reproduziert werden können. Vier Rassen konkurrieren mit Ihren Züchtungen in zwei ausgedehnten Kampagnen um die Vorherrschaft auf dem Planeten Ae-





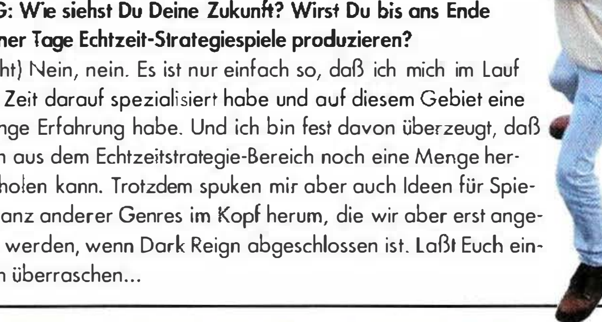
Aus selbstgezüchteten Mutanten setzen sich Ihre Armeen in Broderbunds WarBreeds zusammen.

Im Vergleich

Kriterium	Alarmstufe Rot	WarCraft 2	Conquest Earth	Dark Colony	Dark Reign	Dominion
Entwickler	Westwood Studios	Blizzard	Data Design	Gametek	Activision	7th Level
Publisher	Virgin	Bomico	EIDOS Interactive	Gametek	Activision	BMG Interactive
System	DOS, Win 95	DOS	—	Win 95	Win 95	Win 95
Grafik	VGA (DOS)/SVGA (Win 95), 320x200 bzw. 640x480, 256 Farben	SVGA, 640x480, 256 Farben	SVGA, 640x480, 65.000 Farben	SVGA, 640x480, 65.000 Farben	SVGA, 640x480, 256 Farben	SVGA, 640x480 bis 1.280x1.024, 256 Farben
Multiplayer	Modem, Netzwerk (8 Spieler), Internet (2 Spieler)	Modem , Netzwerk (8 Spieler)	Modem, Netzwerk (8 Spieler)	Modem, Netzwerk (8 Spieler), Internet	Modem, Netzwerk (8 Spieler), Internet (8 Spieler)	Modem, Netzwerk (8 Spieler), Internet
Release	November 96	Dezember 95	April 97	Juni 97	Mai 97	Mai 97



PCG: Welches Feature hat Dich an Dark Reign am meisten beeindruckt?
Eindeutig das Terrain! Durch die Berücksichtigung verschiedener Höhenstufen und Untergründe wird das Gameplay extrem aufgewertet. Solche Dinge verleihen einem solchen Spiel viel mehr strategischen Tiefgang.
PCG: Was genau ist Deine Aufgabe bei Dark Reign?
Die Arbeiten an der Engine sind weitgehend abgeschlossen. Mein Job ist es, aus Dark Reign ein wirklich cooles Spiel zu machen. Die vielen angeblichen Kleinigkeiten haben entscheidenden Anteil daran, ob ein Spiel letztendlich Spaß macht oder nicht. Beispielsweise empfand ich die Benutzeroberfläche anfangs als zu kompliziert; also habe ich mich mit den Programmierern zusammengesetzt und das gesamte Interface gründlich entrümpelt. Wenn man schon solch anspruchsvolle Dinge wie das komplexe Waypoint-System einbaut, dann muß das so einfach und komfortabel wie nur irgend möglich bedient werden können. Als Berater sorge ich dafür, daß die Missionen fair und herausfordernd aufgebaut sind, daß es weder zu wenige noch zu viele Einheiten gibt, daß die Units möglichst originell und gut aufeinander abgestimmt sind, daß keine Partei bevorzugt oder benachteiligt wird und so weiter.
PCG: Wie siehst Du Deine Zukunft? Wirst Du bis ans Ende Deiner Tage Echtzeit-Strategiespiele produzieren?
(lacht) Nein, nein. Es ist nur einfach so, daß ich mich im Lauf der Zeit darauf spezialisiert habe und auf diesem Gebiet eine Menge Erfahrung habe. Und ich bin fest davon überzeugt, daß man aus dem Echtzeitstrategie-Bereich noch eine Menge herausholen kann. Trotzdem spuken mir aber auch Ideen für Spiele ganz anderer Genres im Kopf herum, die wir aber erst angehen werden, wenn Dark Reign abgeschlossen ist. Laßt Euch einfach überraschen...



olia. Wer das Erbgut der Gegner entschlüsselt, kann deren Fähigkeiten zum eigenen Vorteil nutzen, indem er das erlangte Wissen bei der Schöpfung neuer Kreaturen umsetzt.

War Inc.

PC Games-Einschätzung:
Die bisherigen Screenshots geben Anlaß zu gedämpfter Euphorie, was die Grafik anbelangt. Tendiert bedenklich in Richtung „Wir auch!"-Clone.

Das Szenario entspricht in etwa dem von Syndicate. Stichworte: 21. Jahrhundert, mächtige Kartelle, aufständische Söldnerarmeen - und eine davon kontrollieren Sie. Im Laufe der 60 Missionen entwickeln Ihre Tüftler rund 20 verschiedene Einheiten, die Sie nach Ihren ganz



Offensiven können bereits im Vorfeld auf einer Karte genauestens durchgeplant werden (War Inc.).

persönlichen Vorstellungen mit Panzern, Scannern und Waffensystemen (darunter Lasergewehre, Raketen uvm.) ausstatten dürfen - mehr als eine Million verschiedener Varianten sind angeblich möglich. Die Infanteristen werden beliebig geclont und dann mit individuellen Aufträgen versehen. Anstatt mit der sonst üblichen Ausbeutung von Rohstoffen verdienen Sie bei War Inc. Ihr Geld



Unverzichtbarer Bestandteil jeder Basis ist ein Lazarett (Bildmitte, links), in dem angeschlagene Cyborgs wieder kampftauglich werden (War Inc.).

mit der Annahme mehr oder minder riskanter Einsätze; wem das zu brisant ist, der versucht sein Glück an der Aktienbörse. Rein optisch gibt War Inc. im momentanen Entwicklungsstadium noch nicht allzuviel her: die gerenderte Grafik ist von der einfachsten Sorte, und abgesehen vom brauchbaren Wir-stalten-unsere-Soldaten-selber-aus-Ansatz umfaßt die Liste der Features nichts Herausragendes.

Myth	Outpost 2	Sea Wars	Siege	StarCraft	WarBreeds	War Inc.
Bungie Software	Sierra	Sierra	Telstar	Blizzard	Broderbund	Interactive Magic
noch nicht bekannt	Sierra	Sierra	Konami	Sierra	Broderbund	Ocean
—	Win 95	Win 95	DOS	Win 95	noch nicht bekannt	Win 95
—	SVGA, 640 x 480, 256 oder 65.000 Farben	SVGA, 640x480, 256 Farben	SVGA, 640x480, 256 Farben	SVGA, 640x480, 256 Farben	SVGA, 640x480, 256 Farben	SVGA, 640x480, 256 Farben
Modem, Netzwerk, Internet	Modem, Netzwerk (6 Spieler), Internet (6 Spieler)	noch nicht bekannt	noch nicht bekannt	Modem, Netzwerk (8 Spieler), Internet (8 Spieler)	Modem, Netzwerk (8 Spieler), Internet (8 Spieler)	Modem, Netzwerk
noch nicht bekannt	3. Quartal 97	3. Quartal 97	September 97	3. Quartal 97	3. Quartal 97	3. Quartal 97



COMING UP!



OUTLAWS



So you guys wanna be cowboys? Von LucasArts kommt das 3D-Actionspiel für alle Sattelschlepper und Revolverhelden, deren Zeigefinger bereits nervös über der Maustaste kreist. Kein Western von gestern: der unverbrauchte Stoff wurde in eine deftige Ballerei mit Adventure-Elementen umgesetzt. Wen der Preview in dieser Ausgabe neugierig gemacht hat, der verpaßt mit Sicherheit auch nicht den Test im nächsten Heft.

EXTREME ASSAULT

Angriff aus Mülheim/Ruhr: brachiale Action aus dem Cockpit eines Kampfhubschraubers liefert Ihnen der nächste 3D-Action-Knüller von Blue Byte. Was die Grafik-Engine von Extreme Assault aus einem ganz normalen Pentium-PC an Performance herauskitzelt, ringt dem Betrachter ein gerüttelt Maß an Respekt ab. Kommen Story, Atmosphäre, Missionen und Steuerung an das hohe Niveau heran, das sich Blue Byte mit Schleichfahrt selbst vorgegeben hat?

NEED FOR SPEED 2

Das Nase-Plattdrücken an der Schaufenster-Scheibe des örtlichen Ferrari-Händlers hat ein Ende: Electronic Arts lädt Sie bereits zum zweiten Mal zu einer Spritztour mit PS-strotzenden Unerschwinglichkeiten ein. Was Need for Speed 2 außer rassigen Flitzern und einer mindestens ebenso zackigen Grafik zu bieten hat, lesen Sie im Fahrbericht in PC Games 6/97.

3D-KARTEN-SPECIAL

Wenn Ihnen beim Betrachten der Formel 1-Screenshots in dieser Ausgabe ein „Sowas will ich auch!" durch den Kopf spukt, Sie aber nicht wissen, für welche der wohlklingenden Platinen vom Stamme derer von 3D Sie sich entscheiden sollen, dürfen Sie sich schon jetzt auf unsere Hardware-Rubrik freuen: konkrete Kaufempfehlungen mit einsteigerfreundlich aufbereiteten Tips sowie alle Daten und Fakten für Profis, die's ganz genau wissen wollen. Wir sagen Ihnen, worauf Sie achten müssen, wieviel 3D man für sein Geld bekommt und welche Spiele bereits jetzt die neuen Grafikkarten unterstützen.

CARMAGEDDON

Kingdom O'Magic und Gender Wars waren nur der Anfang: SCI, die Experten für Schwarzhumoriges von der britischen Insel, legen nochmal einen Zahn zu, um im nächsten Monat die testbare Version von Carmageddon freigeben zu können. Carmageddon, das heißt: ohne Rücksicht auf Verluste durch die Gegend rasen und alles umnieten, was bei „Drei!" nicht auf dem nächsten Baum sitzt. Ob dabei der Spielspaß Ihr ständiger Beifahrer ist oder auf der Strecke bleibt - der Review wird es zeigen.



Die PC Games Ausgabe 6/97 erscheint am 7. Mai 1997

Index

T = im Tips & Tricks-Teil
Patch, Demo = auf der Cover-CD-ROM